Broj 169 • 10. 1. 2021 – 9. 3. 2021. • Dvomesečnik • Srbija 250 RSD • CG 2,50 EUR • BiH 5,00 KM • MK 100 DEN • HR 25 KN • SLO 3 EUR

+ ESPORTS

www.gamefun.rs

GAMER

TOP 10 najočekivanije igre 2021.

+ 2 MEGA POSTERA

ISSN 2560-4457

KONAČNA PRESUDA

CYBERPUNK 2077

Najbolja igra ili najveće razočaranje decenije?

ŽIVEO *HLADNI* ***RAT?*** **Call of Duty: Black Ops Cold War**

PRVA PA ***HIT!*** Prvi test na PlayStationu 5! **Demon's Souls Remastered**

IMMORTALS: FENYX RISING

TEST + POSTER

I JOŠ: FM 2021 , CHRONOS, EMPIRE OF SIN, TWIN MIRROR, WoW...

THE WITCHER WILD HUNT

GERALT OF RIVIA

GLAVA

UŠI

MAČ I KORICE

NOGE

+ 2 POKLON POSTERA

PAŽNJA!
GAMER JE DVOMESEČNIK! SLEDEĆI BROJ POTRAŽITE NA TRAFIKAMA OD **10. MARTA 2021.**

PAŽNJA! GAMER JE DVOMESEČNIK!
SLEDEĆI BROJ POTRAŽITE NA TRAFIKAMA OD **10. MARTA 2021.**

Reč urednika

Možemo se praviti da nas je to iznenadilo, ali i pored neverovatnih stvari koje su se dešavale u svetu video-igara prethodne godine, gejmerska 2020. zapravo je obeležilo samo poslednjih nekoliko nedelja nakon izlaska igre Cyberpunk 2077. Možemo glumiti i da smo izuzetno šokirani i potreseni svim stvarima koje su pratile izlazak ove igre, ali da budemo potpuno iskreni – svaka nova CP2077 vest prvenstveno nas je dobro zabavila. Pored neverovatnog hajpa koji je prethodio izlasku igre i svih vesti koje su curile i ukazivale na to da će se igra pojaviti nespremna za tržište, svi su potajno i očekivali sličan razvoj situacije. Svim čitaocima koji još uvek nisu kupili igru savetujemo da to ne čine ni u ovom trenutku, ali da to obavezno urade za nekoliko meseci, kad pečevi donekle ispeglaju silne rupe, a sama cena padne na neki pristupačniji nivo.
Nego, jeste li, pored cunamija gejmerskih vesti iz prethodnih meseci, primetili da se u ovom broju nalazi i recenzija prve igre koju smo igrali na konzoli PlayStation 5? Da, sjajna igra, ali da biste je probali, ostala je samo sitnica čekanja konačnog zvaničnog dolaska PS5 konzole u Srbiju, ili pak odlazak na oglase – gde se ista ne može kupiti po ceni nižoj od neverovatne tapkaroške sume od 1.000 evra...
Neka nam je svima srećna nova gejmerska godina!

Vladimir Gošić

Specijal

4 **Najočekivanije igre 2021.**
Oz zlih duhova, preko plaćenih ubica i Kajloa Rena, ova godina zaista će nam pružiti mnogo razloga za radovanje
11 **Bojan Novaković (Barely Racing)**
„Očekujem samo da ljudi uživaju u našoj igri!"
12 **Dreamcast emulacija**
Redream je najbolji emulator koji smo ikad probali!
16 **Undisputed Street Fighter**
Sve što treba da znate o jednom od najznačajnijih gejming serijala svih vremena!

Test

24 **Call of Duty: Black Ops Cold War**
32 **Chronos: Before the Ashes**
20 **Cyberpunk 2077**
34 **Demon's Souls Remastered**
19 **Dirt 5**
38 **Empire of Sin**
28 **Football Manager 2021**
36 **Hades**
26 **Immortals: Fenyx Rising**
18 **Marvel's Spider-Man: Miles Morales**
42 **Project Wingman**
30 **Twin Mirror**
40 **World of Warcraft: Shadowlands**
29 **Yakuza: Like a Dragon**

Retro

43 **World of Warcraft**
Najznačajniji MMORPG u XXI veku

Preview

10 **Barely Racing**
Mali tim iz Srbije vraća nam duh kultnog hita iz devedesetih!

Fun

2 **Uradi sam**
Isečkaj svoj omiljeni magazin i napravi papirnog Geralta iz igre The Witcher 3: Wild Hunt
50 **GamerOver**
Gejmerska ukrštenica i drugo zgubidanjenje

Još u Gameru...

8 **A sad malo vi...**
Dođite da nam malo kukate na ramenu, ali i da nam pokupite predivne poklone!
9 **Vesti**
Sve važne aktuelnosti iz sveta gejminga na jednom mestu
14 **eSports**
Pet najboljih heroja Hearthstone Battlegrounds i najigraniji LoL heroji na pro sceni u 2020.
17 **Preview**
Kalendar izlazaka svih igara u budućnosti!
44 **Mini-opisi**
Testovi svih igara koje nisu dobile zasluženi prostor u magazinu
46 **Mobilne igre**
Hrpa recenzija za sve gejmere privrženе najmanjim ekranima...
48 **Hardver**
Sjajne spravice nad kojima smo balavili ovog meseca. Ali i poklanjali ih...

UBIJ BOGA U MONSTRUMU **IMMORTALS: FENYX RISING**
STR. 26

Lajkujte nas

Pratite ScreenFun na Facebooku i Twitteru.
Čekamo vaše komentare, savete, kritike...
facebook.com/screenfun.rs **twitter.com/screenfun**

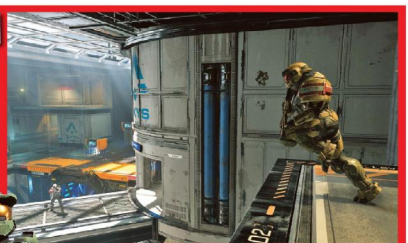
NAJOČEKIVANIJE IGRE 2021.

Oz zlih duhova, preko plaćenih ubica i Kajlo Rena... ova godina zaista će nam pružiti mnogo razloga za radovanje

Zvončići su odzvonili svoje – ušli smo u novu godinu i sad nam ostaje samo da pojedemo sve slatkiše koje smo akumulirali tokom praznika, da sednemo na kauč i s nestrpljenjem počnemo iščekivati nove naslove igara u 2021. godini

1. HALO INFINITE

Platforme: Xbox Series X|S, Xbox One, PC
Planirani datum izlaska: jesen 2021. (verovatno 15. novembar)
Izdavač: Xbox Game Studios



Budući da je igra Halo Infinite ušla u produkciju 2015. godine, jasno je da je za fanove čekanje bilo i više nego dugo, te da očekivanja i nervoza rastu sa svakim novim pomeranjem datuma izlaska. Posle poslednjeg odlaganja izlaska igre, za šta je izdavač okrivio pandemiju kovida 19, koja, nažalost, i dalje vlada, fanovi su počeli sumnjati da se ispod površine kriju i razni drugi problemi u produkciji. Jul 2020. doneo nam je demo verziju igre, koja je bila oštro kritikovana zbog zastarelog gejmpleja, izgleda i nedostatka detalja, pa je tim odlučio da pruži sebi još godinu dana kako bi ovoj legendarnoj igri dao nastavak kakav zaslužuje. No, da se prisetimo same igre: Mandalorian Halo Infinite sveta, Master Chief – čije lice možemo videti izuzetno retko i koji je skoro od rođenja bio pripreman i obučavan za borbu – suočiće se s nemilosrdnim vanzemaljskim plaćenicima koji, kako to već ide, pokušavaju da unište svet. Naša najdraža pucačina iz prvog lica pokušaće da osujeti ove pokvarene planove, te nam obećava revoluciju u igranju i upisivanje datuma ovog izlaska crvenim slovom u kalendar.

IGRE NAJAVLJENE ZA JANUAR 2021.

7. 1. 2021: Noch
8. 1. 2021: Iron Conflict (Early Access)
13. 1. 2021: Skellboy Refractured
7. 1. 2021: Scott Pilgrim vs. The World Complete Edition
20. 1. 2021: Hitman 3
21. 1. 2021: Ender Lilies (Early Access)
21. 1. 2021: Orange Cast
25. 1. 2021: Atelier Ryza 2
26. 1. 2021: Encodya
26. 1. 2021: Stronghold Warlords – Historical RTS
28. 1. 2021: Sword of the Necromancer
28. 1. 2021: The Medium

2. BATTLEFIELD 2021

Platforme: Xbox Series X|S, PS5, PC
Planirani datum izlaska: zima 2021.
Izdavač: DICE

Za razliku od situacije s Halo Infinite-om, izgleda da problemi uzrokovani pandemijom neće preterano uticati na pomeranje izlaska šestog dela sage Battlefield. Stoga, pripremite kasicu prasicu, koju ćete razlupati tokom praznika iduće godine. Budući da je ovaj naslov razvijan da bi se igrao na konzolama najnovije generacije, data su obećanja da će se sam gejmplej i pristup igranju „podmladiti" i sa sobom doneti raskošne bitke dostojne ove franšize, dosta kritikovane prethodnih godina. Čini se da je tim koji razvija igru vrlo uveren u uspeh sledećeg nastavka, za koji će detalje objaviti u proleće 2021. Nije lako takmičiti se s obožavanim igrama Call od Duty i Fortnite, s kojima su u direktnoj konkurenciji, ali je testiranje Battlefielda propraćeno hvalospevima, tako da su očekivanja velika. Dakle, ako su multiplejer pucačine ono što vam zagreva srce u dugim zimskim danima, sledeća godina za vas će biti prava poslastica. Dodatni podstrek za praćenje produkcije ove igre pružaju i šuškanja da će se rat ovog puta dešavati u novijoj istoriji, u Vijetnamu ili na prostorima bivše Jugoslavije. Nismo sigurni treba li da se radujemo tome.

3. IT TAKES TWO

Platforme: PS4, Xbox One, PC, Xbox Series X/S, PS5
Planirani datum izlaska: 26. 3. 2021.
Izdavač: Electronic Arts

Konačno nam stiže jedna valjana kooperativna avantura, obećavajući da će nas naprosto „istresti iz gaća". Zabavno je kad idete sami kroz prašume i distopijske gradove, obračunavajući se s čudovištima i ostalim zlotvorima, ali ponekad nam treba odmora od ovakvih radnji. Na scenu stupa It Takes Two, igra koju ćete moći da savladate samo uz samopožrtvovanost i zajednički rad, kao i uz pomoć prijatelja. Da, da, znamo šta mislite: „E, jeste, sad nas dvoje moramo kupiti igru ne bismo li probali", ali NE! Dovoljno je kupiti jednu igru, onu koja dolazi uz „Friend's Pass", što možete ustupiti kome god poželite. Postoji još jedna bitna razlika zbog koje smo izdvojili baš ovaj naslov, a to je da je reč o romantičnoj komediji i vrlo dirljivoj priči o pokušaju devojčice Rose da održi na okupu svoje roditelje, koji se rastaju. Ros pravi verzije svojih roditelja u vidu lutaka, kojima ćete vi i vaš prijatelj upravljati, a koje oživljavaju u svetu prepunom fantastike i čuda. Ljubav uglavnom nije pokretačka snaga u igrama današnjice, tako da se radujemo ovom predahu od pucačina.

4. GOD OF WAR: RAGNAROK

Platforme: PS5
Planirani datum izlaska: 2021.
Izdavač: Sony Interactive Entertainment

Ako ste ljubitelji nordijskih bogova, eto vama radosti ove godine. Ne samo što će nas Loki varati i razgaliti u novoj seriji koja se radi za Disney+ – nego nam dolazi i toliko iščekivani God of War: Ragnarok. Stiže kraj sveta i smrt nordijskih bogova, na čijoj mitologiji počiva jedan od najboljih današnjih serijala u gejmingu, a tome će malo ko moći da odoli. Kratos i njegov mlađani sin Atreus vraćaju se na konzole, to jest na konzolu, pošto je igra napravljena ekskluzivno za PS5 (iako se po kuloarima provlači priča da će se ipak raditi i verzija za PS4). Malo šta se zna o zapletu Ragnaroka, ali ono što svi nagađaju jeste to da će Freya, koja aktivno učestvuje u prethodnom delu igre iz 2018. godine, biti jedna od glavnih antagonista. Kako joj je Kratos u osmom nastavku serijala ubio sina, verujemo da će ova naratko imobilisana boginjica i predvodnica Valkira povratiti svoje moći i potražiti osvetu. Kraj sveta se bliži, a mi ne možemo dočekati da postanemo deo toga.

5. LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

Platforme: PS5, Xbox Series X|S, PS4, Xbox One, Switch, PC
Planirani datum izlaska: proleće 2021.
Izdavač: Warner Bros. Interactive Entertainment

Ako ste ikad poželeli igru u kojoj ćete slobodno moći da istražujete celokupni univerzum Star Wars filmova, čekanje će se (nadamo se) uskoro završiti. Za razliku od prethodnih igara, gde smo uživali u zagonetkama i svemirskim avanturama pojedinačnih ostvarenja, ovde ćete na jednom mestu dobiti mogućnost za zaronite u celokupnu problematiku i muke jednog od najvoljenijih i najkritikovanijih filmova na svetu. Svaka od devet epizoda, baziranih na devet filmova koje smo dosad dobili, sastojaće se od pet misija, što će ukupno činiti 45 tabli koje garantuju sate i sate igre. Prepoznatljivi gejmplej, simpatični likovi (s godinama smo ih upoznali, pa i zavoleli, a ovde će ih biti oko 500) i smisao za humor koji će ulepšati i najduži kišni dan – glavne su odlike ovih igara, u kojima zaista može učestvovati čitava porodica, na našu veliku žalost. Stoga, nemojte se iznenaditi ako vam tokom porodične posete igru preotme mrzovoljni ujak koji je nekako uspeo da nabavi PS5 – ali odbija da vam ga pozajmi za vikend.

6. DEATHLOOP

Platforme: PC5, PC
Planirani datum izlaska: 21. 5. 2021.
Izdavač: Bethesda Softworks

Ako ste voleli film Edge of Tomorrow, ovo je prava igra za vas! Dvoje plaćenih ubica – Colt i Julianna – zarobljeni su na ostrvu Blackreef. Samo po imenu ostrva jasno vam je da njih dvoje ne rade zajedno da naprave neku simpatičnu verziju raja na zemlji, već da su suprotstavljeni jedno drugom u večitoj borbi za narušavanje/održavanje pravilnog poretka u protoku vremena. Naši likovi stalno iznova preživljavaju isti dan, s tim što Colt pokušava da zaustavi ovo vrzino kolo, dok je Juliannina najveća želja da vreme ostane zaglavljeno i da ubije Colta. Samo ostrvo trebalo bi da isijava neki retro-futuristički vajb, inspirisan šezdesetim godinama prošlog veka, te da zbog svoje atraktivnosti postane praktično treći glavni lik u ovoj zanimljivoj postavci stvari. Ova akciona igra iz prvoga lica sigurno će doneti neke od elemenata prethodnih ostvarenja produkcijskog tima iz Arkane Studios, „krivih" za Dishonored i Prey, tako da očekujemo mnogo akcije, natprirodnih moći i fantastičnih elemenata.

7. GHOSTWIRE TOKYO

Platforme: PC5, PC
Planirani datum izlaska: jednog lepog dana 2021.
Izdavač: Bethesda Softworks

Kada bismo morali navesti tri stvari koje najviše volimo u video-igrama, naveli bismo magiju, avanturu i Japan kao pozadinu, a Ghostwire Tokyo, kako mu i ime kaže, ima sve to. Ovaj visokostilizovani uradak ove godine donosi nam jednu od najzanimljivijih priča u igrama: naime, 99 odsto populacije Tokija nestaje, a gradom vladaju misteriozni natprirodni entiteti, duhovi iz drugog sveta koje znamo kao Visitors. Vama se na početku igre razvijaju čudne moći, koje će vam pomoći da pobedite ove jake neprijatelje. Ako ih dovoljno oslabite, možete ih i ubiti, i to tako što ćete im izvući „dušu". Moraćete da ispoljite veliku snagu i poznavanje karatea i borbe, ali i da savladate magične moći, što je jedini način da uništite ove neželjene goste, dok oko vas svetluca neonsko svetlo u inače napuštenom Tokiju. Mnogo pažnje posvećeno je izgledu ovih nemirnih duhova koji vas napadaju, a kako bi jeziva avantura bila još gora, neki od njih uzimaju formu dece u žutim kišnim kaputićima, što je najstrašniji prizor dosad, sudeći po celokupnoj istoriji pop kulture.

8. RATCHET & CLANK: RIFT APART

Platforme: PC5
Planirani datum izlaska: prva polovina 2021.
Izdavač: Sony Interactive Entertainment

Sony je odlučio da iskoristi Ratchet & Clank: Rift Apart kao igru u kojoj će prikazati svu moć nove generacije svoje konzole. Dugo se mozgalo o tome kako prikazati brzinu nove konzole i PS5-ov SSD, da bi se stiglo do vrlo elegantnog rešenja u samom gejmpleju. Naime, naši stari znanci biće u mogućnosti da skaču između paralelnih svetova i da menjaju svoje mesto bivstvovanja bez dodatnih učitavanja ili prekida u igri. Najavljena je i nova gospodica Lombax rase, kojoj pripada i naš voljeni Ratchet, a kojom ćete, po novim informacijama, moći da upravljate. Ono što je i dosad bilo svojstveno za ovaj serijal igara – fantastičan izgled i grafika – ovog puta podići će se na još viši nivo. Šuška se da će cela igra biti gledljiva kao Pixarov film, s neverovatnim svetovima i vizualima. Što se samog zlikovca tiče, tu nailazimo na priču staru koliko i vreme: zli vladar želi da iskoristi kolaps paralelnih dimenzija kako bi izbrisao sav živi svet iz univerzuma, ali, srećom, naši stari heroji i njihova nova drugarica imaće na raspolaganju i mnooštvo novoubačenih i, sigurni smo, vrlo zabavnih oružja, čime će pokušati da ga poraze.

9. FAR CRY 6

Platforme: PS5, PS4, Xbox Series X/S, Xbox One, PC
Planirani datum izlaska: 2021.
Izdavač: Ubisoft

Ako postoji borba koju vredi voditi, to je borba s diktatorima. Upravo je o tome reč i u šestom nastavku izuzetno popularnih igara Far Cry. Sve se odigrava na fiktivnom karipskom ostrvu Yara, gde će se naš glavni lik boriti za slobodu, pravdu i jednakost za sve. Ako vam se priča učini poznata, to je zato što su mnogi motivi preuzeti iz stvarnih događaja, prvenstveno iz Kubanske revolucije, koja se odigrala sredinom prošlog veka. Ova akcija otvorenog sveta daće vam priliku da olakšate život potčinjenom narodu i naterati vas da iz prvog lica, pomoću oružja, vozila i nekoliko prijatelja, da ne kažemo amigosa, oslobađate teritorije zlog vođe Antóna Castilloa, poznatog kao El Presidente, i njegovog sina Diega. Ako u nešto imamo vere, imamo u to da je Ubisoft i više nego sposoban da sačini uzbudljivu avanturu s jasnim moralnim kompasom i ubistvenom radnjom.

IZDANJA KOJA NAS ČEKAJU U FEBRUARU 2021.

2. 2. 2021: Outriders
4. 2. 2021: Aircraft Carrier Survival
4. 2. 2021: Werewolf: The Apocalypse – Earthblood – Action adventure
5. 2. 2021: Nioh 2 – The Complete Edition – Souls-like action RPG
8. 2. 2021: Becastled (Early Access)
10. 2. 2021: Becastled (Early Access)
17. 2. 2021: Nebuchadnezzar
23. 2. 2021: Persona 5 Strikers
25. 2. 2021: Imagine Earth

10. HITMAN 3

Platforme: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Stadia, Nintendo Switch
Planirani datum izlaska: 20. 1. 2021.
Izdavač: IO Interactive

Eto nama razloga da slavimo prvi mesec ove, nadajmo se, bolje godine za sve nas. Osmi nastavak igara Hitman donosi zaključak trilogije World of Assassination, ali obećava zreliji i mnogo mračniji svet od onog na koji smo navikli. Naš omiljeni klon – Agent 47 – koji je načinjen od genetskog materijala petorice zlikovaca, pokušaće da na šest novih lokacija ispuni svoj krvavi ugovor. Srećom po stare znalce i ljubitelje ove triologije, u novom naslovu imaćete mogućnost da prenesete stare lokacije i svoj napredak iz prethodnih delova, što je dobra vest za sve one koji su raspoloženi da istraže kompletan svet ovog stealth dragulja. Posebno se radujemo odlasku Agenta 47 u neonom osvetljeni kineski grad Chongqing, gde kiša nemilice pada i gde će sva nova grafika i detalji naprosto zasijati. Data su mnoga obećanja o neverovatnom vizuelnom napretku, grafici i detaljnim i mnogobrojnim likovima, a nama ostaje da se nadamo da nas neće izneveriti.

OSMI NASTAVAK IGARA HITMAN DONOSI ZAKLJUČAK TRILOGIJE WORLD OF ASSASSINATION, ALI OBEĆAVA ZRELIJI I MNOGO MRAČNIJI SVET OD ONOG NA KOJI SMO NAVIKLI

PISMA
A SADA MALO VI...

Pismo meseca

Fortnite samoubistvo miša

Dragi Gameru (meni još uvek — ScreenFunu), neću vas lagati. Ovaj miš ima otprilike sto godina – nasledio sam ga od prabake – ali, i pored svoje starosti, sasvim me je dobro služio do pre nedelju dana. Naime, tad sam igrao Fortnite i ostalo nas je samo dvoje! Moj neprijatelj bio je skoro gotov, pa umesto da ga dokrajčim i prvi put osvojim prvo mesto, ja sam se – zaglavio. Naravno, odmah sam umro, a onda u naletu besa uradio ovo svom mišu. Sada kada hoću da stisnem desni klik – moram gađati onaj mali crveni taster. Nego, nešto sam hteo da vas pitam... Može nov miš? Hvala unapred,

Miki R.

Gamer: E, moj Miki... Nimalo nam nije stran osećaj besa koji te je tad obuzeo. I moramo priznati da je dobar deo naših periferija stradao iz sličnog razloga. Šaljemo ti miš Spartan Gear Peltast na adresu, ali te molimo da nam pošalješ skrinšot ukoliko sad, bez izgovora, uspeš da pobediš u Fortniteu!

Zbog slomljenog miša, Gamer i GameS poklanjaju ti nov miš Spartan Gear Peltast! Pošalji nam svoju adresu...

It's not a bug, it's a feature!

Poštovani,

Dečko i ja kupujemo vaš časopis kad god izađe, a omiljeni deo nam je rešavanje ukrštenih reči. Dosad nikad nismo imali problema, ali smo u ovom novom broju, koji je juče izašao, našli na grešku. Kako nam se sve poklopilo osim prva dva slova druge reči konačnog rešenja (za koje smo sigurni da je „rat konzola"), zamolila bih vas da pogledate sliku koju vam šaljem u prilogu i da nam kažete jesmo li mi pogrešili, budući da smo sigurni da je 16. slovo azbuke N i da je dodatak ugovoru aNeks.

Iščekujući vaš odgovor, srdačno vas pozdravljamo,

Aleksa i Anja

Gamer: Dragi Anja i Aleksa, drago nam je što volite da rešavate ukrštene reči, ali očigledno je da još mnogo toga morate naučiti. Naime, svi vrlo dobro znaju da dodatak ugovoru nije „aNeks" nego „aKeks", te da je ime dobio po starom latinskom kolaču (inače, vrlo ukusnom – morate ga jednom probati!). Što se tiče azbuke, evidentno je da vam i ovaj segment pravopisa škripi, jer i najmanje dete zna da je 16. slovo po redu zapravo O. Bar po novoj azbuci. Jer, desila sibilarizacija, tj. promena glasova, i rotacija sa 18. slovom, kao i svake okrugle godine. Kad se sve ovo primeni, potpuno je jasno da rešenje može biti samo – „rat konzola". Morate priznati da se sad sigurno osećate pomalo postideno zbog ovih početničkih grešaka...

Klinac Normalac i mašina senki

Gamer i izdavačka kuća Propolis Books poklanjaju vam novu knjigu Grega Džejmsa i Kris Smit – „Klinac Normalac i mašina senki". Svaka, najveći od svih zloca, objavljuje družini Supergubitnika rat. Svraka smatra da heroj bez supermoći nije nikakav heroj. Zato pravi mašinu kojom bi to i dokazao. Kad Klinac Normalac uđe u mašinu senki, svet više neće biti isti. Alijansa heroja bori se sa zločama odbeglim iz zatvora. I ne sanjaju da su oni u nekoj vezi s negativcem kog smo upoznali u prvom delu... Sećate li se Nikolasa Noksa? Superguibtnici iz dana u dan gube bitke, slabeći sve više. Klinac Normalac još jednom će pokazati čitaocima šta je najvažnije posedovati u životu. Da su prijatelji oslonac i podrška i onda kad se čini da to nisu, ili kad fizički nisu tu. Da biste dobili ovu sjajnu knjigu i saznali nastavak priče, pošaljite nam svoje podatke na poznati mejl: gamer@color.rs.

WIN! WIN!

Novogodišnja poklanjačina

Istina je da smo u prethodnom broju imali mnogo nagrada, ali ni blizu onoliko koliko smo divnih pisama od vas dobili. I mnogo vam hvala na tome! Posebno nam je žao što nismo uspeli da poklonima miševe svima koji su nam pisali, ali potrudićemo se da u svakom sledećem broju usrećimo bar nekoliko vas novim periferijama.

World of Warcraft: Shadowlands Collectors Edition dobio je Slavko Mikić (pogledajte stranu 39); miš Spartan Gear Peltast osvojio je Miki R; knjigu „Najgori učitelji na svetu" pročitače Milica Đoković, dok će Gamer majice nositi Lazar Kozanovački, Oliver Kovač i Mia L.

Filip Janković

Lav Nikolaj Vitomirović

Ognjen

Zoran Milivojević

Marko Čadžić

Simon Tatić

Gamer: Dragi Milošе, hvala mnogo na slanju crteža. Hvala ti i što si se setio da ova konzola puni čak 20 godina, te bismo iskoristili priliku da joj čestitamo i kažemo da ćemo u njenu čast današnji radni dan proćerdati igrajući je u redakciji. Ma koliko da nam se crtež svideo, pošto smo se malo raspisali, nažalost, nije ostalo prostora i da ga objavimo u ovom broju. Više sreće drugi puta...

Rodus prvog Xboxa!

Veoma volim da čitam vaš časopis, pa bi mi mnogo značilo da objavite moj crtež u sledećem broju. I, da, kontroler je šaren jer je tako lepše, bar meni. Hvala unapred ☺☺!!! *Miloš Marčetić*

Pišite nam!

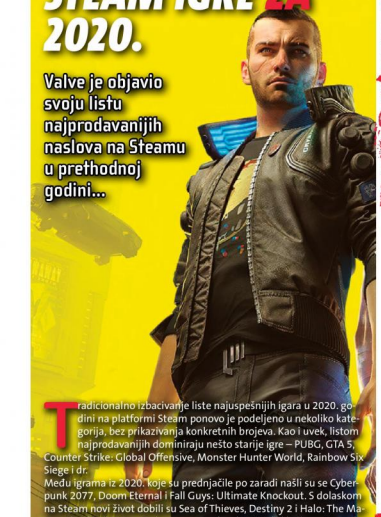
Imate nešto da nam kažete ili predložite, ili biste nas nešto pitali? Pošaljite nam mejl, a najbolje pismo nagradujemo!

Šanse za objavljivanje vašeg pisma drastično se uvećavaju ako ga napišete bez gramatičkih i pravopisnih grešaka. Ne zaboravljajte ni na kvačice i kukice na našim slovima!

E-mail: gamer@color.rs
Web: www.gamefun.rs

NAJPRODAVANIJE STEAM IGRE ZA 2020.

Valve je objavio svoju listu najprodavanijih naslova na Steamu u prethodnoj godini...



Tradicionalno izbacivanje liste najuspešnijih igara u 2020. godini na platformi Steam ponovo je podeljeno u nekoliko kategorija, bez prikazivanja konkretnih brojeva. Kao i uvek, listom najprodavanijih dominiraju nešto starije igre – PUBG, GTA 5, Counter Strike: Global Offensive, Monster Hunter World, Rainbow Six Siege i dr.

Među igrama iz 2020. koje su prednjačile po zaradi našli su se Cyberpunk 2077, Doom Eternal i Fall Guys: Ultimate Knockout. S dolaskom na Steam novi život dobili su Sea of Thieves, Destiny 2 i Halo: The Master Chief Collection. Dobro su se prodavale i PC ekskluzive – Crusader Kings 3, Baldur's Gate 3 i Microsoft Flight Simulator.

SAMO ŠTO NIJE POKRENUT NOVI PORTAL RESIDENT EVIL

Posle svih vesti koje trenutno kruže, a u vezi s projektom Resident Evil, ne iznenađuje nas što je Capcom odlučio da napravi novi protal zgodnog imena – Resident Evil, koji bi na jednom mestu sakupljao sve fanove Resident Evila. Očekuje se da portal započne s radom početkom 2021. godine (još se ne zna tačan datum), a to bi trebalo da bude mesto za sve one koji su ždni zabavljanja preko Resident Evila. Najveća promena sastojaće se u tome što će se postojeći program RE Ambassador i Biohazard Club 96 spojiti u tu novu stranicu, ali pravi sjaj stranice očekuje se tek s dolaskom igre Resident Evil Village, kad ćemo dobiti onlajn segment za komunikaciju RE zajednice.

ZAVRŠENO SNIMANJE FILMA RESIDENT EVIL

Nije mnogo prošlo otkako smo javili da se snima novi film Resident Evil – a snimanje je već i zvanično završeno. Upravo je ovo bio i najteži deo – zbog pandemije – te ostaje samo produkcijski deo, pa konačni izlazak filma, što se očekuje ove godine. Ova adaptacija Resident Evila nema veze s rediteljem Polom Andersonom i njegovom ženom Milom Jovović, koji su se prebacili na uništavanje drugog serijala Capcom – Monster Hontera. Umesto njih, Resident Evil ribut režirao je Johanes Roberts, koji je privukao i relativno poznatije glumce od onih iz prethodnih filmova.

POKLON IGRE ZA PRETPLATNIKE PS PLUSA!

Poznato je koje će igre Sony pokloniti pretplatnicima PlayStation Plusa za početak 2021. godine. One će biti dostupne od 5. januara do 5. februara 2021. godine. Dok su u decembru 2020. to uglavnom bile multiplejer igre, ovog puta to su mahom avanture za jednog igrača. Za početak, tu je Maneater (ekskluzivno za PS5), a tu je i GreedFall iz 2019, kao i Shadow of the Tomb Raider iz 2018.

MMO IGRA U SVETU LEAGUE OF LEGENDS?

Pored svih vesti koje okružuju League of Legends, stiže nam još jedno iznenađenje od kompanije Riot, jer je njen podpredsednik na Tviteru najavio pokretanje nove (masivne) igre, što mnogi fanovi League of Legendsa traže već godinama. U pitanju će biti igra MMORPG žanra. Inače, Greg Street bio je od 2008. do 2013. glavni dizajner sistema za World of Warcraft, pa sigurno ima iskustva u radu na MMO naslovu visoke produkcije. Iako se razvoj igre nije dugo držao u tajnosti – očekujemo da ćemo je prvi put zaigrati tek za dve godine...

Jugo kao borbena mašina

Maleni tim iz Srbije oživljava duh kultnog hita iz devedesetih!

Izlazi 2021. godine 70% završeno

Indi igre ugrubo možemo podeliti u dve grupe. U jednu spadaju oni naslovi koji se ističu po inovacijama, a njihovu suprotnost čine ostvarenja u retro duhu. Njihov zadatak jeste da što vernije dočaraju najbolje elemente igara iz proteklih decenija, a iako to deluje jednostavno, bezbroj puta smo se uverili u suprotno. Barely Racing interesantan nam je iz više razloga, a to što na njemu radi tim iz Srbije samo je jedan od njih. Drugi je to što je u pitanju ostvarenje koje nas podseća na kultni Death Rally, gde je prvi cilj bio preživeti, a onda i nekako pobediti.

Budući da je pred nama bila alfa verzija, to znači da je na njoj ostalo još dosta da se radi. Ono što je zasad dostupno jeste prilično širok izbor trka i nekoliko vozila različitih klasa. Svi oni podsećaju na prave modele, a tu je i najpoznatiji proizvod nekadašnje „Zastave" – jugo! Razvojni tim bio je dovoljno ljubazan da u ovu verziju ubaci mogućnost da sebi dodajemo para koliko god želimo, pa je to bio način da isprobamo sve dostupne modele. Kojim god vozilom da upravljate, ono što smo primetili jeste da vam je kočnica potpuno nepotrebna! Barely Racing funkcioniše kao neka arkadna reli-vožnja, gde i krivine od 180 stepeni možete savladati bez puštanja gasa. Bočno klizanje drastično smanjuje brzinu, tako da je ključ u tome da ga koristite na pravilan način. Ipak, čak i ako kojim slučajem uspete da steknete veliku prednost, nema mesta opuštanju. Naime, protivnici vam mogu napraviti pakao postavljajući mine na najnezgodnijim mestima, ali najveći problem jesu boce alkohola koje se generišu na putu. Pokupite li jednu, teško vama, jer će se kontrole obrnuti, i to toliko da će vas to izbaciti iz trke. Naravno, na stazama su i korisni dodaci, koji vam popravljaju vozilo, ali i povećavaju rezervu municije ili novca za unapređenja i kupovinu, novih modela. U ovom momentu, igra je već vrlo izazovna, a AI ponaša se sasvim korektno. Pomenimo i to da je podrška za kontrolere odlična, a ako koristite PlayStation kontrolere, možete sve podesiti tako da igra prikazuje ikonice njegovih tastera. Bilo bi lepo da više naslova ima ovu opciju.

Alternativa karijeri koja još nije uobičajena jesu multiplejer modovi. Njih već ima podosta, a mogu se iskusiti u klasičnom split screen ekranu za četiri igrača. Osim trkanja, tu je klasični deathmatch, ili čak varijanta fudbala – dva protiv dva! Vrlo je pohvalno to što razvojni tim želi da ubaci i onlajn multiplejer, što bi dodatno produžilo rok trajanja igre.

Možda će vas iznenaditi činjenica što Barely Racing koristi moćni Unreal Engine 4, koji pogoni brojne današnje megahitove. Ovaj softver očigledno je pogodan za igre svih tipova, a odlično je to što ovaj naslov već nudi dosta opcija za grafička podešavanja. Ipak, i na maksimumu detalja, Barely Racing teško da će oznojiti i današnje prosečne konfiguracije.

Pošto ovakvih naslova nema onoliko koliko bismo voleli, čini se da postoji prostor za Barely Racing. Ukoliko Fragile Software uspe da napravi zanimljivu singplejer kampanju i atraktivan multiplejer, verujemo da će mnogima ovo biti omiljeni naslov za igranje u kraćim sesijama!

Al je već sad veoma dobar

Trkanje podseća na reli

Moćne mašine nećete tako brzo otključati

Barely Racing

ŽANR: Akciona vožnja
IZDAVAČ: Fragile Software
BROJ IGRAČA: 1–4 TERMIN: 2021. godina
PLATFORME: PC PS4 360 ONE WIIU 3DS PSV

UTISAK: Barely Racing već sad dobro funkcioniše, ali očekujemo još sadržaja i singplejer kampanju

Tekst: Vladimir Dolapčev

BOJAN NOVAKOVIĆ (BARELY RACING)

„Jedino što očekujemo jeste da ljudi uživaju u našoj igri!“

Fragile Software omogućio nam je da pristupimo alfa verziji Barely Racinga, a osim toga, imali smo priliku i da razgovaramo s Bojanom Novakovićem, članom ovog tima. Bojan je bio raspoložen da nam odgovori na sva pitanja, tako da je ovo odličan način da zavirimo dublje u razvoj naslova koji nastaje u Srbiji!

Gamer: Bojane, vaš tim sastoji se od četiri člana – jednog programera, dvojice dizajnera i jednog SFX dizajnera. Kako je nastao Fragile Software? Ko su članovi tima i da li odranije imate iskustva s razvojem igara?

Bojan Novaković: Fragile Software nastao je još oko 2016. godine. Prva igra bio je Simple math, or not, a druga 2D pixel art platformer – Dungeon Traps Master, koji je, može se reći, u jednom trenutku buknuo. Trenutno stoji na preko 30.000 daunlouda i vrlo pozitivnim ocenama. To me je nekako podstaklo da probam nešto komplikovanije. Ostali članovi pridružili su mi se tek kad sam počeo s radom na igri Barely Racing. 3D artistkinja je Jelena, koncept i 2D artist – Miroslav, zvuk radi Đuro, a ja (Bojan) radim sve ostalo.

Gamer: Barely Racing prvi je projekat vašeg tima za Windows. Kako ste se odlučili za igru ovog tipa?

BN: Veliki sam fan igre Death Rally (DOS). Dosta sam vremena potrošio na nju – i oduvek sam želeo da napravim rimejk.

Gamer: Po čemu bi se Barely Racing mogao izdvojiti od sličnih naslova u prošlosti? Nama se dopada ova tona multiplejer modova i split screen podrška za četiri igrača.

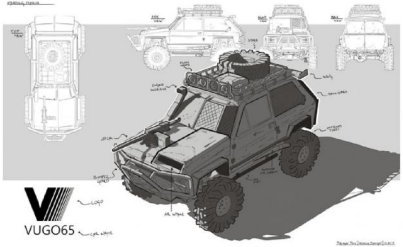
BN: Pa i nisam siguran da će tu biti išta posebno specifično. Ajde da kažemo da su to ti multiplejer modovi. Vidim da ljudi baš uživaju u njima. Imam želju da dodam još nekoliko novih.

Gamer: Retro igre doživljavaju pravi bum upravo zahvaljujući indi sceni. Misliš li da one mogu privući i mladu publiku, konkretno baš Barely Racing?

BN: Pa iskreno se nadam da će moći da privuče mlađe igrače, jer je igra relativno prosta. I potrudiću se da je napravim tako da ne bude preteška na slabijim nivoima težine.

Gamer: Kako izgleda koordinacija između tebe kao programera i ostatka tima? Ko usmerava projekat? I u kojoj meri?

BN: U suštini, ja odredujem kako sve to generalno treba da izgleda kad je u pitanju „game design“. Koncept artist i 3D artistkinja odlučuju o tome kako će igra izgledati što se tiče grafičkog dizajna, a Đuro sređuje zvuk.



Gamer: Šta očekujete od ovog projekta? Kakve su dosadašnje reakcije igrača?

BN: Igrači stvarno imaju generalno pozitivne reakcije, posebno otkako su videli jugića. Ima tu još mnogo da se radi. Igra je u ranoj beta fazi. Mape nisu završene, veći deo 3D asseta radi se iz početka, novi zvuk tek treba da krene sa sledećim ažuriranjem... itd. Gotovo svi su mi rekli da lokalni multiplejer nije dovoljan i da bi trebalo ubaciti onlajn. Poslušao sam ih i rešio da dodam onlajn multiplejer. I, evo, već skoro mesec dana radim po nekoliko sati dnevno, a sve to pored stalnog posla i dvoje male dece.

Generalno, ne očekujemo previše. Ukoliko ne budemo morali kupovati servere za multiplejer, cena igre biće relativno niska. Neće biti nikakvih mikrotransakcija. Želimo da ljudi uživaju u igri – i to je jedino očekivanje koje imamo. Niko od nas nije plaćen. Svi radimo na „procenat“, kom se nešto posebno i ne nadamo :).

NEĆE BITI NIKAKVIH MIKROTRANSAKCIJA. ŽELIMO DA LJUDI UŽIVAJU U IGRI I TO JE JEDINO ŠTO OČEKUJEMO

Tekst: Vladimir Dobrijević

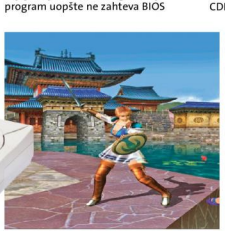
DREAMCAST EMULACIJA

Redream je najbolji emulator koji smo ikad probali!

Mnogi se i danas sa setom seća ju Dreamcasta kao konzole či ji je životni vek bio gotov po sle svega tri godine. Na sreću, ovaj sistem nastavio je da živi kroz emulaciju, pa već duže vreme imamo nekoliko sasvim solidnih programa koji tome služe. Međutim, više nema mo dilemu koji je od njih najkvalitet niji.

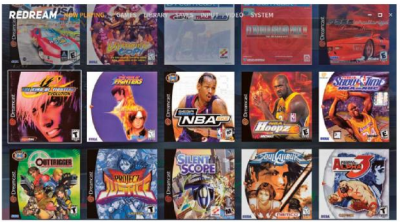
Upoznajte Redream – kao emulator zatvorenog koda predstavljen je početkom 2018. i otad se neprekidno razvija. Poseta sajtu ovog programa može vas navesti na zaključak da je u pitanju neka prevara, jer sve izgleda isuviše dobro. To je prirodna reakcija na obećanja da nema potrebe da se bavite bilo kakvim podešavanjima pre nego što startujete svoj omiljeni naslov. Na sreću, istina je sve što se navodi, a to Redream bez problema stavlja na tron kad je u pitanju jednostavnost upotrebe.

Kad pišemo o emulaciji nekog sistema, moramo vam pružiti i određene smernice o radu s njim. Međutim, da ne znamo drugačije, pomislili bismo da je ovo emulator koji je objavila sama Sega! Ovaj program uopšte ne zahteva BIOS konzole (mada je podržan kao opcija), već sve što treba da uradite jeste da obezbedite igre u obliku image fajlova i pokažete emulatoru gde se one nalaze. On će ih onda prepoznati, pa čak i automatski preuzeti naslovnice! Moramo reći da je Redream svario sve što smo mu poturili, a to je zbirka od nekoliko desetina naslova. Ipak, autori navode kako bi bilo najbolje da izbegavate igre u CDI formatu. Naime, CDI „slike" su kompresovane, što znači da im je po pravilu kvalitet slike i zvuka lošiji. Ovo su praktično piratski „ripovi" igara, koji su bili neophodni da bi one nekako stale na obični CD. Zato je preporuka GDI format, a to što su takva ostvarenja veća za nekoliko stotina megabajta – u današnje vreme ne predstavlja neki hendikep. Iako emulator ne zahteva nikakva podešavanja, to ne znači da ona nisu dostupna. Ipak, u slučaju Redreama, ona su jednostavnija nego opcije u



UPOZNAJTE REDREAM – KAO EMULATOR ZATVORENOG KODA PREDSTAVLJEN JE POČETKOM 2018. I OTAD SE NEPREKIDNO RAZVIJA

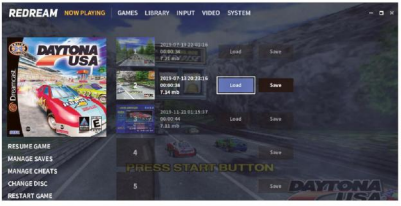
večini igara. Opcija Saves omogućava nam da jednostavno manipulišemo memorijskim karticama, a osim brisanja, tu je i mogućnost eksportovanja! Opcija input, naravno, odnosi se na podešavanje kontrola, ali u nju praktično ne morate ni ulaziti. Naime, Redream će prepoznati svaki džojped koji mu poturite, mada je najbolje da imate X-input kompatibilni kontroler. On je najsličniji Dreamcast džojpedu, toliko da su čak i nazivi tastera identični! Ipak, džojped vam omogućava da rasporedite i tastere za neke druge funkcije, poput izlaska u glavni meni ili hvatanja skrinšotova.
Video-opcije vrlo su interesantne, jer možete podesiti igre tako da se sve prikazuju u formatu 16 : 9! To ne podrazumeva da će slika biti „spljoštena", već da emulator implementira vajdskrin hakove. Kako možete videti na našim slikama, sve izgleda odlično, a mi zaista nismo primetili nikakve probleme. Osim uključivanja ove stavke, jedino što vam možemo preporučiti jeste da opciju Polygon sort accuracy podesite na „per-pixel (64 layers)". To omogućava veću preciznost emulacije, iako podiže zahtevnost. Pričajući o videu, dolazimo do još jedne važne informacije. Naime, Redream postoji u besplatnoj i plaćenoj verziji. Ipak, razlike između njih nisu velike. Ukoliko platite zanemarljivih pet dolara, dobićete podršku za promenu rezolucije, koja može ići i preko 4K, kao i podršku za više slotova za snimanje pozicija. Mi smo se odlučili za tu opciju, uglavnom da bismo podržali autora. Kad je reč o performansama, činjenica da Redream zahteva samo 512 MB memorije možda sve najbolje objašnjava. Naš prastari (doduše, overklokovani) i5 2500K bio je više nego dovoljan za stabilno igranje u 60 frejmova u sekundi.
Kad je reč o kompatibilnosti, više od 85 procenata igara radi gotovo savršeno, tj. uz minorne probleme, koje možda nećete ni primetiti. Ono što ne funkcioniše jesu naslovi koji se oslanjaju na Windows CE, a kojih ima oko stotinu. Ako je za utehu, samo nekoliko ovih igara odlikuje zavidan kvalitet (Sega Rally 2 ili Virtua Cop 2), ali čak i one imaju bolje verzije na drugim platformama.
Zbog fenomenalne optimizacije, jednostavne upotrebe i odlične kompatibilnosti, Redream je verovatno najbolji emulator današnjice. Čak i ako vam Dreamcast nije blizak srcu, mnogo ćete propustiti ako ga ne probate! Napomenimo još da Redream, osim za Windows, postoji i u verzijama za Linux, MacOS, Android, pa čak i za Raspberry Pie.



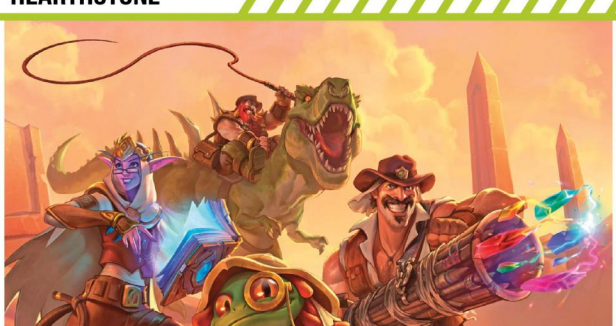
VIDEO-OPCIJE VRLO SU INTERESANTNE, JER MOŽETE PODESITI IGRE TAKO DA SE SVE PRIKAZUJU U FORMATU 16 : 9! KAKO VIDITE NA NAŠIM SLIKAMA, SVE IZGLEDA ODLIČNO, A MI ZAISTA NISMO PRIMETILI NIKAKVE PROBLEME

ŠTA IGRATI?

Bez obzira na njegov kratki životni vek, za Dreamcast su izbačena čak 624 naslova! Zanimljivo je to što je deseti deo tih naslova još uvek ekskluziva ovog sistema, a dobar procenat njih i te kako je zabavan. Taj broj postaje trocifren ako tu uračunamo i igre koje su se, osim na Dreamcastu, pojavile još samo na automatima – ili je pak reč o multiplatformskim naslovima – ali su najbolje u verziji za Seginu konzolu. Najbolje će proći ljubitelji vožnji, budući da Dreamcast nudi najkvalitetnije ili jedine verzije igara kao što su Crazy Taxi 1 i 2, Daytona USA 2001, F-355 Challenge, Vanishing Point ili Metropolis Street Racer. Kad je reč sportskim naslovima, preporučujemo odlični Virtua Striker 2, Virtua Athlete 2000 ili Virtua Tennis 2. Dreamcast ima i mnogo izuzetno kvalitetnih borilačkih ostvarenja, među kojima su Project Justice, Soul Calibur ili Street Fighter III. Konačno, tu su arkadne akcije, poput Confidental Missiona, Dynamite Copa, Outtriggera, Silent Scopea ili Zombie's Revengea. Baza interesantnih naslova postaje još veća nakon što se prisetimo da Redream podržava vajdskrin opciju u svim igrama, što često nije dostupno u verzijama za druge platforme.



Tekst: Vladimir Dolapčev

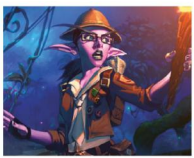


PET NAJBOLJIH HEROJA HEARTHSTONE BATTLEGROUNDS NA KRAJU 2020.

Krajem 2020. godine stigao je možda i najveći Hearthstone Battlegrounds peč svih vremena – i doneo tri potpuno nova heroja, više od deset novih miniona, kao i magije, koje nikad ranije nismo imali u ovom modu. Samim tim smatramo da je pravo vreme da pogledamo statistiku i izvučemo najbolje heroje, one koji će vam pomoći da podignite svoj rejting

Po našem mišljenju, meta dugo nije bila na boljem mestu, jer smo s dolaskom magija izbalansirali mnoge heroje, te smatramo da dugo nismo imali ovoliki izbor solidnih heroja. Samim tim, nije bilo lako pronaći pet najboljih, ali evo i naše liste.

Heroj koji je prethodnih meseci bio najjači – Galakrond – trenutno je uklonjen iz igre, što je Elise gurnulo s drugog mesta na prvo. Čim su pojačali njen Hero Power, Elise Starseeker postala je jedna od najboljih opcija u igri, da bi se sad, s Galakrondovim dolaskom, ustalila na prvoj poziciji. Jedini heroj koji ima proseban plasman viši od četiri jeste baš Elise, što je još jedan podatak koji je trenutno čini najboljim herojem u igri. Njen Hero Power omogućava joj da postane solidno jaka već u startu, a takođe joj dozvoljava da se po potrebi agresivnije leveluje kako bi došla do najjačih miniona. Ukoliko želite da podignete svoj rang, siguran sam da ne postoji bolja opcija od nje!



Iako je prethodnih dana, po statistikama, pao s drugog na četvrto mesto, mislimo da je Al'Akir i dalje broj 2. Njegov efekat vrlo je jednostavan, pa mislimo da i novi igrači lako mogu naučiti da igraju s ovim herojem. Kod njega nema previše komplikovanja, pa vrlo lako možete završiti među top 4. Čar njegovog Hero Powera jeste u tome što gotovo da vam garantuje da ćete pobediti u svim početnim borbama, a onda će, s druge strane, vaši najjači minioni u kasnijim fazama igre biti još jači, jer imate zagarantovani Divine Shield. Ovo je heroj s kojim ne rizikujete previše, a koji donosi rezultate, pa ne bi trebalo da ga zaobiđete ako želite da podignete svoj rank.

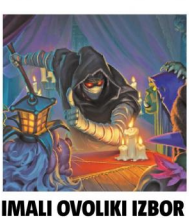
Treće mesto mora pripasti Forest Warden Omuu. Ovaj heroj imao je neke uspone i padove, ali sad je ponovo na drugom mestu po procentu pobeda. Ipak, mislimo da je njegov stil igre previše rizičan da bi zauzeo drugo mesto. Ukoliko dobijete Token u prvom potezu, na konju ste, jer se već u drugom potezu možete levelovati i nabaviti još jednog miniona, što nijedan drugi heroj u igri ne može izvesti. Njegova čar jeste mogućnost da se agresivno levelujete – a da vas to ne košta baš toliko. Ipak, tu uvek postoji rizik. Ako ne dobijete ono što vam treba, stvari lako mogu izmaći kontroli, a onda ćete se odjednom naći u vrlo neprijatnoj situaciji, što ponekad rezultira ranim ispadanjem.

Na četvrto mesto stavili bismo Rafaama, koji je od samog početka među najboljim herojima. Njegov efekat daje mu mogućnost da bez problema iskontroliše ranu fazu meča, što mu dozvoljava da traži Triples (tri iste karte) i da se agresivno izeleveluje kako bi mogao doći do onih najvrednijih karata – Tier 5 i Tier 6. Po stilu igre vrlo je sličan Maiev, koja je poslednjih dana prilično opala. Ipak, ako bismo morali birati nekog od njih dvoje, Rafaam je malo jednostavniji za igru, što ga čini fantastičnim izborom za podizanje ranka.

Možda najnovijim igračima neće biti lako da igraju s njim, ali ako se izvežbate, ne možete pogrešiti s Arch-Villainom.

Iako bi mnogi na ovoj listi verovatno očekivali Ragnarosa, mi ćemo ga zaobići i postaviti Arthasa. Lakši je za igru i manje su šanse da odigrate lošu partiju, pa mislimo da je bolji izbor ako vam je važan rank. Slično kao i Al'Akir, Arthas vam pomoću Hero Powera omogućava da dobijate početne duele, a kasnije i da dostignete punu moć, naročito ako se Beastovi nalaze u meču.

Kako smo već pomenuli, dugo nismo imali ovoliki izbor dobrih heroja, pa bismo dodali da nikad nećete pogrešiti ako izaberete likove kao što su Ragnaros, Maiev, Geroge, pa čak i Patches, koji je sad jači nego ikad ranije.



DUGO NISMO IMALI OVOLIKI IZBOR DOBRIH HEROJA, TAKO DA NEĆETE POGREŠITI AKO IZABERETE LIKOVE KAO ŠTO SU RAGNAROS, MAIEV, GEROGE...

Tekst: Predrag Ciganović

VESTI IZ E-SPORT SVETA DONOSE NAM PRIJATELJI IZ KLANRUR.RS

NAJIGRANIJI LOL HEROJI NA PRO SCENI

League of Legends meta nešto je što se stalno menja, pa ništa drugačije nije bilo ni ove godine. Ipak, to znači da će se stalno menjati heroji postave, jer uvek postoji nekoliko njih koji su gotovo cele sezone bili dobar izbor. Zato želimo da vam izdvojimo po jednog najigranijeg heroja sa svake pozicije.

Za razliku od nekih drugih e-sportova, Riot Games nije dozvolio da njihove najveće lige ispaštaju, te se sve održalo u gotovo istom formatu kao i prethodnih godina. I jedini turnir bez kog smo ostali bio je MSI. Gledali smo mnogo vrhunskih mečeva, da bi sezona kulminirala fantastičnim turnirom Worlds, gde je samo publika nedostajala.

Da ne bismo previše dužili, najigraniji top heroj jeste **Ornn**. Ovaj tenk pokazao se kao odličan izbor tokom cele godine, jer je uvek bio sigurna opcija. Odličan timski heroj, čiji dobar ulty može kompletno promeniti tok jedne timske borbe. Ornn je bio deo čak 64% Champion Selecta, a tokom godine izabran je u 1.909 profesionalnih mečeva, što ga čini ubedljivo najigranijim herojem na toj poziciji. Iza njega su se našli Volibear i Sett, što nam bar malo pokazuje da Riot ume da favorizuje nove heroje.

Što se tiče džungle, nismo sigurni da je iko iznenađen što se na prvoj poziciji nalazi **Lee Sin**. Ovaj heroj na vrhu je mnogih lista od trenutka kad se pojavio u igri, a to je bilo još 2011. godine. Iako je uvek bio konstantan, ove godine bio je najbolji, jer se našao u 1.607 profesionalnih mečeva, što je čak 42% svih Champion Selecta. Ispod njega su Trundle i Graves sa 400 i 600 mečeva manje. Doduše, uspeo je da prode najlošije od svih najpopularnijih heroja, jer je pobedio u samo 48% mečeva.

Na midu je ipak bila mnogo veća konkurencija, a kao pobednik izašla je **Syndra**, koja je bila pikovana/banovana u čak 60% mečeva. Po broju odigranih mečeva na ovoj poziciji (1.249) — na prvom je mestu, ali 2.318 banova neverovatan je broj, koji nam dokazuje koliko je ovo zapravo moćan heroj. Iza nje se nalaze heroji kao što su Azir, Zoe i LeBlanc, pa će biti zanimljivo videti hoće li se

Syindrina dominacija nastaviti i u 2020. godini.

Iako se tek pojavio krajem prošle godine, **Aphelios** je vrlo brzo postao jedan od najjačih ADC heroja u igri, što je bilo jasno i onima koji su ga igrali u preko 2.000 profesionalnih mečeva. I pored toga što mu je snaga malo opala do kraja godine, u prolečnom delu sezone Aphelios je bio deo čak 86% ban/pick faza, što je stvarno neverovatan broj. Kako saopštavaju sa gol.gga, gde smo pronašli sve ove informacije, Aphelios je učestvovao u preko 2.000 mečeva.

Heroj koji se kroz godine mogao videti na raznim pozicijama – ove godine ustalio se kao najbolji support, a to je **Nautilus**. Na ovoj poziciji nalazi se nekoliko odličnih heroja: Braum, Thresh, Leona... Oni su bili fantastični tokom cele sezone, ali na kraju je ipak Nautilas bio taj koji ih je savladao. Još jedan fantastičan tenk na ovoj listi, kog smo mogli gledati u čak 2.072 profesionalna meča. Iako je Thresh bio heroj s većim brojem ukupnih banova/picko-va, Nautilusa smo češće gledali, pa se zasluženo nalazi na prvoj poziciji.

LEAGUE OF LEGENDS META NEŠTO JE ŠTO SE STALNO MENJA, A TO ZNAČI DA ĆE SE STALNO MENJATI I HEROJI POSTAVE. ALI NEKI OD NJIH BILI SU DOBAR IZBOR TOKOM CELE SEZONE...

Tekst: Predrag Ciganović

UNDISPUTED STREET FIGHTER: A 30TH ANNIVERSARY RETROSPECTIVE

Sve što treba da znate o jednom od najznačajnijih gejming serijala svih vremena!

Nezavisno od toga volite li borilačke igre, Street Fighter odavno je zaslužio status ikone gejminga. Ne računajući očajni original, svi kasniji nastavci ostavili su jak utisak, a naročito Street Fighter II: The World Warrior. Ovaj naslov postavio je osnove za praktično sve aktuelne borilačke serijale, a to ne kriju ni autori Mortal Kombata. Jedan od najlepših načina da se obeleži tridesetogodišnjica serijala bila je i ova knjiga, čiji podnaslov upućuje na to da nije reč samo o nekakvoj slikovnici. Na kraju krajeva, video-igre su vizuelni medij, pa se pre čini da bogate ilustracije podižu kredibilnost ovog ostvarenja.

Ipak, stiče se utisak da je ovo više enciklopedijsko izdanje, gde je priča o vizuelnim rešenjima u drugom planu. Autor Steve Hendershot vodi nas kroz celokupnu istoriju serijala, pominjući sve zvanične igre. I pored zaslženog statusa crne ovce, originalni Street Fighter dobio je dosta prostora, kao i svi njegovi nastavci. To uključuje i Street Fighter Alpha, mada ne i igre Street Fighter EX, što i nije neka šteta. Najlepše je ipak to što se priča o svakom od ovih naslova ne svodi na puko nabrajanje činjenica, već nam objašnjava kako je igra nastala i kako je publika reagovala na nju. Mnogi ne znaju da je serijal Street Fighter najzaslužniji za nastanak kompetitivnog gejminga, ali u ovoj knjizi moći će da nauče mnogo o tome. Iz perspektive nekih od najboljih igrača u istoriji – saznaćete kako su izgledali ti rani radovi, gde je jedini način da postanete bolji bio da provodite sate u lokalnom salonu zabave.

Najveći deo knjige zauzima pregled boraca, a obuhvaćeni su bukvalno svi – od onih predstavljenih u prvoj igri pa do Street Fighter V debitanata. Oni važniji dobili su i po šest strana, što, naravno, uključuje Kena, Ryua, Chun-Li, Dhalsima i druge. Interesantni su i komentari profesionalnih igrača, koji daju osnovne smernice o likovima, upućujući na to kakvu bi strategiju trebalo koristiti u borbi.

Ono što oduševljava jeste to što se ovo štivo bavi Street Fighterom i van sveta video-igara. To podrazumeva filmove i serije, stripove, ali i brojne figure nastale od početka devedesetih pa do danas. Praktično ništa što je povezano s igrom Street Fighter nije izostavljeno, a opet nikad nismo imali utisak da nas autor davi bespotrebnim detaljima. Na kraju, tu su i intervjui s autorima Street Fightera, od onih koji su tu gotovo od početka pa do onih čiji angažman startuje od „petice".

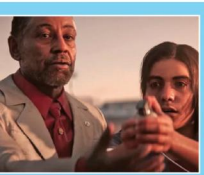
Kad je reč o dizajnu knjige, on je besprekoran. Tekst je pregledan, a ilustracije izgledaju odlično na kvalitetnom masnom papiru. Naravno, ovo izdanje krase tvrde korice, što je uvek poželjno. Undisputed Street Fighter može se pronaći i u deluksu izdanju, ali već po običaju, njega je teško preporučiti. Za po pravilu duplo višu cenu dobićete samo nekoliko printova i drugih ukrasnih detalja, dok sadržaj ostaje identičan.

Undisputed Street Fighter možemo preporučiti svima koje ovaj serijal bar malo interesuje. Dodatni razlog jeste to što je ona vrlo često na popustima, pa se može naći u onlajn prodaji i za manje od 30 evra. Još jednom, najbolji način za naručivanje ostaje sajt Book Depository, koji i u vreme korone šalje knjige u naše krajeve, ne naplaćujući poštarinu.

ONO ŠTO ODUŠEVLJAVA JESTE TO ŠTO SE OVO ŠTIVO BAVI STREET FIGHTEROM I VAN SVETA VIDEO-IGARA. TO PODRAZUMEVA FILMOVE I SERIJE, STRIPOVE, ALI I BROJNE FIGURE

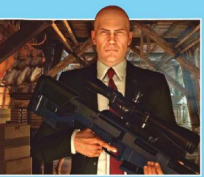
Tekst: Vladimir Dolapčev

KADA ĆE STIĆI...



Far Cry 6

Još jedna igra čiji je izlazak pomerila pandemija i strah od Cyberpunk 2077 efekta...



Hitman 3

Dve decenije nakon pojave prvog dela igre, izlazi i osmi nastavak serijala, logično nazvan – Hitman 3

Hogwarts Legacy

Sto i više godina od rođenja Harryja Pottera, Legacy nam daje novi biser u Potterovom univerzumu

Resident Evil Village

Pošto se nastavlja ransomware napad na Capcom, dobili smo iscurele fotke s dosta spojlera...

			PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
12 Minutes	avantura	2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Balan Wonderworld	platforma	26. mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Deathloop	avantura	21. maj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Dying Light 2	survival horor	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Elden Ring	RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Far Cry 6	FPS avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
GhostWire: Tokyo	akciona avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Gotham Knights	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Goodbye Volcano High	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Gran Turismo 7	simulacija vožnje	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Halo Infinite	pucačina	kraj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hell Let Loose	multiplayer pucačina	2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hitman 3	akciona avantura	20. januar 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hogwarts Legacy	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Horizon Forbidden West	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Hood: Outlaws & Legends	PvPvE	10. maj 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Humankind	RTS	22. april 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Godfall	akciona avantura	12. novembar	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Jupiter Hell	potezna roguelike pucačina	2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Kao the Kangaroo	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Kerbal Space Program 2	simulacija	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	avantura	početak 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Little Devil Inside	akciona avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Little Nightmares 2	platforma	11. februar 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Lost in Random	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Lost Words: Beyond the Page	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Kena: Bridge of Spirits	akciona avantura	mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Monster Hunter Rise	akcioni RPG	26. mart	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Mount & Blade II: Bannerlord	akcioni RGP	30. mart 2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Oddworld: Soulstorm	platforma	2021	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Outlast Trials	psihološki horor	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Overwatch 2	pucačina	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Psychonauts 2	platforma	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Quake Champions	FPS	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Pragmata	avantura	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Project Athia	avantura	2023.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Realm Royale	Battle royale	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Resident Evil Village	sim. preživljavanja	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Returnal	roguelike pucačina	19. mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Riders Republic	ekstremni sport	25. februar 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
SCUM	sim. preživljavanja	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Session	vožnja skejta	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Shadow Warrior 3	FPS	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Sherlock Holmes Chapter One	avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Skull & Bones	akcija	21. mart 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Sociable Soccer	fudbalska simulacija	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Somerville	sci-fi avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Star Citizen	svemirska avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
S.T.A.L.K.E.R. 2	FPS	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Suicide Squad: Kill the Justice League	akciona avantura	2022.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Super Meat Boy Forever	platforma	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
System Shock	akcija	početak 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Guild 3	simulacija	2020.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Last Night	platforma	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Lord of the Rings: Gollum	akciona avantura	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Settlers	strategija	TBA	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
The Soul Keeper	akcija	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Werewolf: The Apocalypse – Earthblood	akcioni RPG	4. februar 2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC
Vampire: The Masquerade	akcioni RPG	2021.	PC	PS5	PS4	XSX	ONE	WIIU	PSV	SWC

Balan Wonderworld

Od tvoraca igara kao što su Sonic the Hedgehog i Nights into Dreams – već imamo previsoka očekivanja!

Hood: Outlaws & Legends

Zamislite brutalnu mešavinu Robina Hooda i Game of Thrones – i dobićete sliku ove multiplejer igre

Deathloop

Dosta odlaganja! Maj, bez sumnje, očekuje igru, i to samo kao ekskluzivu za PS5 konzolu!

GhostWire: Tokyo

I ova akciona avantura biće ekskluziva za PS5, ali samo godinu dana, kad stiže i na Xbox konzole

JOŠ **JEDNA** DOBRO ISPLETENA **MREŽA!**

Ovo je solo avantura mlađeg Spajdija – stariji je tu samo kao moralna podrška!

Miles Morales odlično se snalazi u svom solo debiju

Spider-Man: Miles Morales imao je sve preduslove da brzo ode u zaborav. Prvo, reč je o spinofu, a drugo, u pitanju je naslov koji je dostupan od prvog dana prodaje PlayStationa 5, te samim tim i potencijalno zbrzan. Takođe, mnogi nisu najsrećniji što je ovo krosgen ostvarenje, praktično prvo te vrste kad je reč o igrama koje izdaje Sony. Njegova dostupnost za PlayStation 4 upućuje i na to da je sputovao verziju za moćniji sistem.

Ipak, neće vam trebati mnogo da shvatite kako nije bilo potrebe za tolikom skepsom. Veliki deo vremena razvojni tim uštedeo je time što nas igra vraća na poznate lokacije, s tim što je ovog puta Harlem centar događanja. Priča o lokalnim stanovnicima koji se bore da im moćnici ne unište kraj – zvuči kao nešto što je i mnogima od nas poznato iz stvarnog života. Na sreću, scenario uspeva da ostane zanimljiv do samog kraja, pa će vam se učiniti da je igra kraća nego što jeste.

Harlem je u fokusu, ali slobodno možete krstariti gradom

Zimski ambijent je promena u poređenju s prethodnom igrom

Ovaj naslov snažno se oslanja na onaj prethodni kad je reč o izvođenju. Ukoliko ste ga igrali, lako ćete se snaći u sistemu koji forsira atraktivne kombo udarce, pogotovo zato što smo i tamo povremeno vodili Milesa. Njegova elektroprovodljivost samo je dodatni začin, koji ne samo što mu omogućava da se razlikuje od originalnog Spidermana već ga i čini interesantnijim! Jedno od najvećih unapređenja odnosi se i na veću upotrebnu vrednost apgrejda. Oni su smišljeni tako da ćete imati potrebu da menjate sposobnosti glavnog junaka, umesto da se držite jedne te iste formule. Konačno, veoma je važno što su sporedne misije mnogo zanimljivije od onih u Marvel's Spider-Manu! Umesto da se većina zadataka svodi na zaustavljanje pljački, ovde ćete pomagati Njujorčanima na druge načine. Kako je svaka od tih misija unikatna, možda ćete iznenaditi sebe željom da stoprocentno završite igru. Iako je glavna priča mnogo kraća nego u prethodniku (završićete je za najviše desetak sati), ovaj dodatni sadržaj sasvim lepo to kompenzuje.

Kontrolni sistem je vrlo je sličan Marvel's Spider-Manu

Spider-Man: Miles Morales svakako je jedna od najlepših igara za PlayStation 4, ali verzija za moćniju konzolu ima velikih prednosti. Na PS5 imate izbor od dve opcije – jedna se fokusira na što kvalitetniju grafiku, a u drugoj je prioritet 60 frejmova u sekundi. Iako će u obe varijante igrati raditi u 4K rezoluciji, ključna razlika sastoji se u tome što igranje s uključenim ray tracingom podrazumeva rad igre u 30 frejmova u sekundi. Na vama je da odlučite koja vam se opcija više sviđa, a svakako je odlično to što izbor postoji. Ako pitate nas, možda je bolje krenuti s lepšom grafikom, a kasnije se prebaciti na brže izvođenje. Još jedna velika prednost PS5 verzije odnosi se i na brzinu učitavanja, koja se svodi na nekoliko sekundi! Ovo je ujedno i najbolja demonstracija superiornosti SSD-a nad onim što je dostupno vlasnicima konzola Xbox Series X/S, ali i gotovo svim PC igračima.

Budući da igra, uz sve kvalitete, nudi besplatan apgrejd sa PS4 na PS5 verziju, Spider-Man: Miles Morales predstavlja obaveznu kupovinu. Ako je ovo najava za novu generaciju ekskluzivnih igara za Sonyjeve sisteme – biće vrlo teško odoleti im!

Spider-Man: Miles Morales

ŽANR: Akcija

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 12. novembar 2020.

PLATFORME: PC SWC 360 **PS4** PS5 3DS PSV

MINIMALNI SISTEMSKI ZAHTEVI: 4K (PS4 Pro, PS5), HDR (PS4/Pro, PS5), Ray tracing (PS5)

\+ Mnogo zanimljivije sporedne misije nego u prethodnom Spider-Manu, fenomenalna grafika.

– Relativno kratka glavna priča, neka unapređenja i dalje su beskorisna.

GRAFIKA: izgleda da su 60 fps i ray tracing prevelik zalogaj za PS5, ali ovo je pravi next-gen naslov! 9

GAMEPLAY: Nema ništa posebno novo, ali misije su maštovitije. 8

ZAKLJUČAK: *Jedna od igara koje ćemo uvek svrstavati u razloge za kupovinu PS5!* **8,5**

Tekst: Nikola Dolapčev

Ne možemo se pohvaliti na izbor vozila

Lokacija trke je jasna!

Vremenski uslovi mogu se ekstremno promeniti za nekoliko krugova

DRUGAČIJE – A ISTO

Prvo next-gen izdanje serijala Dirt moralo je biti bolje

Malo je reči da nas Dirt 4 nije oduševio, jer je kao jedinu važnu novinu doneo automatsko generisanje staza. Dok u ostvarenjima drugih žanrova to i nekako može proći, ovde nas nije oduševilo. Posle nekog vremena, sve krivine počinju da liče jedna na drugu, tako da faktor iznenađenja gotovo da u potpunosti nestaje. Na sreću, Dirt 5 otarasio se toga i vratio se staroj formuli.

Ono što je nama pružilo najviše nade jeste to što su glavnu reč u radu na ovom projektu vodili članovi pokojnog Evolution Studiosa. Naravno, oni su svoj vrhunski pedigre izgradili zahvaljujući briljantnim WRC igrama za PS2, serijalu Motorstorm za PS3 i, naravno, Driveclubu za PS4. Uticaj svih ovih naslova jasno je vidljiv u Dirtu 5, pa od starta imate utisak da igrate naslov koji je potpuno drugačiji od prethodnika.

To ipak nije nužno pozitivna stvar. S jedne strane, Dirt 5 bogatiji je modovima nego ikad, tako da ćete iskusiti tonu raznih izazova, od usamljeničke borbe s nepristupačnim terenom pa do trka s agresivnim rivalima. Ono što je ipak u potpunosti izostavljeno jesu klasične reli-trke. Njih je bilo u svim prethodnicima, ali Codemasters očigledno smatra da je dovoljno njihovo prisustvo u serijalu Dirt Rally. Izbor vozila ne predstavlja neko veliko iznenađenje i ne prevazilazi ono što smo viđali u drugim igrama Codemasters. Ipak, tu teško da će biti nezadovoljnih. U karijernom režimu novac se zarađuje dosta brzo, pa nećete imati problema da popunite svoju garažu. Kad već pominjemo glavni mod, on ovog puta ima priču, mada je ona rađena u formi potkasta, a ne klasičnih animacija. Codemasters je u ovu svrhu angažovao velikane Troya Bakera i Nolana Northa, koji su se odlično zabavljali. Ovaj režim jedva da ćete privesti kraju, jer on sledi staru, već odavno umornu formulu, koja podrazumeva besomučno grindovanje. Ne pomaže ni to što AI nije tako sjajan. Čak je i posle obećane zakrpe jasno da ovde postoji catch-up logic koji vam ne dozvoljava da se odvojite od protivnika.

To je šteta, jer je upravljački model zabavan. Dirt 5 mnogo je jednostavnija igra od naslova Dirt Rally 2.0, pa čak i bez uključene pomoći možete održati kontrolu na džojpedu. Nažalost, to takođe znači da su razlike između klasa relativno male kad je reč o upravljivosti. S druge strane, prelazi između različitih podloga prilično se osete, iako je iz nekog razloga najlakše kontrolisano proklizavati baš na ledu! Evolution Studios preuzeo je iz Motorstorma ne samo jedno okruženje već i deformisanje terena, koje, nažalost, retko viđamo u drugim naslovima. U ovakvom ostvarenju to nema previše efekta, ali pomaže da svaki krug bude barem malo drugačiji. Lepo je što i sami možete dizajnirati staze u posebnom modu, odnosno preuzimati radove drugih ljudi. Možda je upravo to ono što će učiniti da Dirt 5 ima nešto duži rok trajanja.

Codemasters nikad nije pravio vizuelno spektakularne igre, pa bi bilo nerazumno očekivati da Dirt 5 iznenadi, čak i u verziji za PlayStation 5. Ništa ovde ne odaje utisak naslova rađenog za konzole sledeće generacije, što se posebno odnosi na specijalne efekte. To ne znači da je dizajn okruženja loš, naprotiv. Evolution Studios uvek je savršeno radio taj posao, ali u slučaju Drivecluba, WRC-a i Motorstorma – na raspolaganju su imali i sjajan endžin.

Multiplejer komponenta sadržinski je solidna, ali imajte na umu da je ovo naslov koji teško da će ikad imati previše publike. Pronalaženje trke na konzolama ne ide lako, a iskustvo nas uči da situacija na PC-ju može biti samo gora. Igra, doduše, podržava režim podeljenog ekrana, i to za čak četiri igrača, ali u vreme pandemije – srećni su oni kojima će to značiti.

Dirt 5 ne donosi skoro ništa novo, pa ga preporučujemo samo ukoliko ne zahtevate realizam, a pritom odavno niste igrali ovakvo nešto. Za sve ostale postoji mnogo bolji izbor, koji god sistem da imate.

Slobodno budite agresivni u trkama!

Dirt 5

ŽANR: Simulacija vožnje
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1–4
TESTIRANO: 6. novembar 2020.
PLATFORME: PC PS3 XSX PS4 ONE STD XBO
MINIMUM PC: IX 4100/I3 2110, 8GB RAM, RX 480/GTX 970

+ Brzbroj disciplina, solidan upravljački model, odlična DualSense podrška.
– Prosečna grafička podloga, izbacivanje relija, dosadna karijera.

GRAFIKA: PS4 i Xbox One verzije su očajne, ali ni ostala izdanja nisu sjajna. 7

GAMEPLAY: Svida nam se upravljanje, ali karijera ne nudi ništa novo. 7

ZAKLJUČAK: *Vizuelno i idejno siromašno brzo će gumnuti Dirt 5 u zaborav.* **7**

Tekst: Vladimir Dabajčev

PRIGUŠENI SJAJ NIGHT CITYJA

Raskoš Cyberpunka 2077 kvare bagovi i nametnuta prevelika očekivanja

O OBEĆANJIMA | LUDOM RADOVANJIMA

CD Projekt Red dosad je imao fantastičnu reputaciju kompanije koja se fenomenalno odnosi prema igračima. Nažalost, Cyberpunk 2077 narušio ju je na više nedopustivih načina. Prvi se, naravno, tiče odlaganja, ali problem nije u tome što su se ona desavala. Reč je o tome što su dva ili tri odlaganja pratile poruke da daljih pomeranja datuma izlaska neće biti! I drugi odlazu svoje igre, ali barem ne daju lažna obećanja.

Kako smo pomenuli u tekstu, čak ni ta odlaganja nisu doprinela tome da se igra pojavi očišćena od skoro svih bagova što nam je takode obećano), a nekoliko dana pre izlaska, CD Projekt RED demantovao je informaciju da će igra dobiti ogromni day 1 patch. Međutim, i to je bila laž. Kako se čini, za kompaniju je Cyberpunk 2077 bio preveliki izazov, ali je šteta što smo umesto iskrenog priznanja dobili samo gomilu neistina. Mi se nadamo da će CD Projekt RED mnogo naučiti iz ovoga i odstraniti iz svog tima ljude koji su ih doveli u ovakvu situaciju. Zapravo, oni bi morali biti presrećni ako kompanija prode bez dugotrajnih posledica.

Kijanu Rivs zaista se potrudio oko uloge Džonija Silverhenda

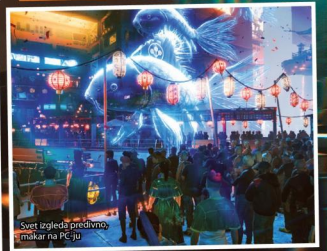
Sve igre je pun iznenađenja!

CYBERPUNK 2077 | U FORZI HORIZON 4!

Ono što se ne može zameriti CD Projekt RED-u jeste fenomenalna marketinška kampanja koja prati igru. Kompanija je već obavila nekoliko promotivnih aktivnosti s Microsoftom, a tu spada i integrisanje automobila Quadra Turbo R V-Tech u Forza Horizon 4! Ovaj izmišljeni model iz Cyberpunka 2077 dostupan je u igri od sredine decembra, i to besplatno! Međutim, njega ćete morati da osvojite u trci koja je nas koštala dosta živaca.

Još jedna igra dobila je Cyberpunk 2077 apdejt, a u pitanju je Death Stranding! Ukupno smo dobili šest novih misija u kojima se pojavljuju likovi iz CD Projektovog ostvarenja, a interesantno je da su one dostupne samo u PC verziji igre. Kako ističe Hideo Kodžima, koji je i NPC u Cyberpunku 2077, ovo neće biti sve!

Karakterizacija likova je fenomenalna



Svet izgleda predivno, makar na PC-ju

Nije nikakva mudrost reći da je Cyberpunk 2077 već godinama najiščekivanija igra na svetu. Svaku novu informaciju dočekivali smo s velikom radoznalošću, a gejmplej trejleri predstavljali su pravi praznik. Međutim, takve stvari oduvek su mač s dve oštrice. Abnormalno interesovanje javnosti istovremeno stavlja nesnosan pritisak na leđa kompanije CD Projekt RED, koja ipak nije učinila mnogo da malo stane na loptu i urazumi očekivanja. Čak i uz sva uveravanja da nas očekuje dobro ispoliran proizvod, jednostavno smo morali biti skeptični.

Da je to bio pravi pristup – govori nam već početni ekran za kreiranje lika. Iako smo u njemu proveli sat vremena pokušavajući da stvorimo legendarnog Denisa Rodmana, konačni rezultat bio je prilično skroman. Razlog je to što se ovaj naslov po opcijama koje nudi ne može porediti s igrama The Sims ili WWE 2K. Nedostaju čak i neke stvari koje bismo nazvali osnovnim, poput odabira grade i definisanja visine i težine. Pritom treba da znate da jednom napravljenog lika više ne možete promeniti – čak ni berbernice ne rade u Night Cityju! Ako je za utehu, sebe ćete i ovako retko moći da gledate. Taj nedostatak finih detalja kakve viđamo u Rockstarovim igrama može vas pogoditi, što je sasvim u redu, jer nam je svet Cyberpunka 2077 predstavljen kao nešto dosad najuverljivije.

Ipak, mnogo je bitnije to kako gejmplej funkcioniše, a on vam nudi da u avanture krenete kao Street Kid, Nomad ili Corporate. Ovi izbori u principu definišu samo uvodne misije i lokacije, tako da od vas zavisi šta ćete dalje. Ukupno postoji sedam različitih krajeva (od koji su dva skrivena), a iako skriptovane sekvence nisu izostavljene, Cyberpunk 2077 odaje utisak ostvarenja u kom imate mnogo slobode. Ukoliko to želite, možete biti dobrica koji će sa svima pokušati da pronađe zajednički jezik. Takav pristup može biti podjednako efikasan kao i upotreba brutalne sile u svakoj prilici. Ono što ne možete izbeći jesu modifikacije tela. Ugradnja nekih od njih je skriptovana, ali mnogo toga zavisi od vas. Drvo veština izuzetno je kompleksno.

Usudićemo se da kažemo – čak i previše. Nekad ćete se osećati bespomoćno jer nećete znati gde da potrošite iskustvene poene. S obzirom na ludačku količinu plena koji ćete sakupljati posle svakog okršaja, eto još jednog razloga da ne izbivate iz menija analizirajući šta da kraftujete i koja je oprema bolja od one što je već imate. Ako je za utehu, normal nivo težine prilično je lagan, pa će praštati vaš danak neiskustvu. Kako je i bilo najavljeno, misijama možete pristupiti u rušilačkom stilu, ili kombinujući šunjanje i hakovanje. Oba pristupa funkcionišu, mada nam napucavanje deluje kao zanimljiviji izbor. Ipak, nemojte da vas iznenadi što će vam trebati šaržer metaka da upokojite svakog protivnika, makar mu glavu filovali olovom.

Ono što će vas možda razočarati jeste to što glavna kampanja traje „samo" dvadesetak sati, i to ako ne žurite previše. Slobodno istraživanje grada nešto je što se preporučuje, a prilično veliku mapu možete obilaziti nekim od brojnih fiktivnih automobila (ili jednim modelom poršea). Fizički model u toku vožnje je pristojan, a odlično je to što ovde postoji i prebacivanje pogleda u treće lice. Budete li divljali ulicama, očekuje vas policijska pratnja, koja je prilično nesposobna. Dodate li gas, oni će odustati posle dva bloka.

SLOBODNO ISTRAŽIVANJE GRADA NEŠTO JE ŠTO SE PREPORUČUJE, A PRILIČNO VELIKU MAPU MOŽETE OBILAZITI NEKIM OD BROJNIH FIKTIVNIH AUTOMOBILA

Vaša startna pozicija odlučite li se za ulogu nomada

G-din Hideo Kojima je rado viđen gost u Cyberpunku 2077

Pogled iz trećeg lica postoji samo u toku vožnje

Nažalost, stvari su frustrirajuće kad sebi natovarite na vrat tonu pripadnika snaga reda i zakona, jer ćete primetiti da se oni generišu niotkud. To nas opet vraća bezbrojnim primerima rušenja iluzije da je ovo jedan pravi, funkcionalni grad. Kad već pominjemo svet Cyberpunka, naravno da je bilo potpuno nerealno očekivati da ćemo moći da udemo unutrašnjost svake zgrade i upadamo ljudima u stanove. Ipak, kako razvojni tim planira ekspanzije, moguće je da će neke od lokacija naknadno biti otključane.

Tehnički gledano, Cyberpunk 2077 zaista je naslov sledeće generacije. Kakav god hardver da posedujete, igra će izvući sve što on može pružiti – i tražiće vam još! Najbolje će proći vlasnici Nvidia kartica iz serije 30XX, jer će jedino oni moći da koriste fenomenalno implementiranu ray tracing opciju bez drastičnog pada performansi. Ipak, čak i bez ove opcije i uz ne previše kompromisa, i mnogo skromnije mašine pružiće visok nivo detalja. Ono gde Cyberpunk 2077 najviše sija nije kvalitet animacije, tekstura ili specijalnih efekata. U pitanju je trijumf dizajna sveta, gde ćete uvek otkrivati nove detalje. Upravo to može biti motiv da satima obavljate sporedne misije, ili da jednostavno krstarite okruženjem bez posebnog cilja.

Cyberpunk 2077 odlagan je nekoliko puta, svaki put uz objašnjenje da je sve u redu, da se samo radi finalno poliranje i odstranjivanje bagova. Međutim, stvari nisu išle glatko. Odmah po objavljivanju igre izašla je gigantska zakrpa s oznakom 1.03, ali daleko od toga da je ona učinila ovo ostvarenje spremnim. Zaglavljivanje međuanimacija, likovi koji pričaju zatvorenih usta, pa čak i probijanje polnih organa kroz odeću – samo su neki od čestih problema. Drugi veliki nedostatak jesu performanse. Naime, svih ovih godina razvojni tim krio je kako će izgledati verzije za PS4 i Xbox One, a sad nam je jasno i zašto. Ova izdanja doživela su strahovite redukcije kad je reč o kvalitetu grafike, pa

ZAGLAVLJIVANJE MEĐUANIMACIJA, LIKOVI KOJI PRIČAJU ZATVORENIH USTA, PA ČAK I PROBIJANJE POLNIH ORGANA KROZ ODEĆU – SAMO SU NEKI OD ČESTIH PROBLEMA

Ne postoji igra koja bolje koristi ray tracing od ove

SRBIJA DO NIGHT CITYJA!

Srpsko oružje decenijama se koristi po ratištima širom sveta, pa možda i nije iznenađenje što ga nalazimo i u Cyberpunku 2077! Proizvodi izvesnog Rostovića opisani su kao niskobudžetna varijanta, ali se takođe navodi da su jednostavni za upotrebu kao i da se lako nadograđuju. Jedan model puške čak nosi naziv „satara"! Isto tako, igra kroz nazive lokacija odaje počast brojnim muzičarima, a među njima se našao i naš „Električni orgazam". S obzirom na veliku popularnost eks-Ju muzike u Poljskoj, nismo iznenađeni ovom referencom. Ni Hrvatska nije zaboravljena, pa tako jedna ulica nosi naziv Rovinj! Sigurni smo da ćete i sami otkriti mnogo toga.

Topla kalifornijska klima oslobađa potrebu za slojevitim oblačenjem

Doktor je spreman!

GAMER AWARD

ONO ŠTO ĆE VAS MOŽDA RAZOČARATI JESTE TO ŠTO GLAVNA KAMPANJA TRAJE „SAMO" DVADESETAK SATI, I TO AKO NE ŽURITE PREVIŠE

tek pomalo podsećaju na ono što se može videti na PC-ju. Ulice Night Cityja izgledaju sablasno prazne, a rezolucija se često spušta na samo 720p, pa i niže. I pored svega, fps pada i na vrednost od 15 tokom vožnje! Tek igranje na next-gen konzolama u backward compatibility modu deluje pristojno, tj. kao na nekom osrednjem PC-ju. Pravi next-gen port stiže tek u martu, pa u njega polažemo sve nade. Dok smo završavali ovaj broj, aktuelan je bio patch 1.06, koji znatno popravlja stvari, ali nedovoljno da bi igranje na PS4 i Xbox One bilo moguće.

Malo toga zamerili bismo zvučnoj podlozi, osim ne baš savršene sinhronizacije usana s izgovorenim tekstom. Kijanu Rivs obavio je svoj deo posla neočekivano dobro. Kako priča odmiče, deluje sve interesantnije. Muzička podloga takođe oduševljava. Razvojni tim angažovao je tonu poznatih zvezda, a oni su dali svoju viziju hitova budućnosti, uključujući Grimes, Ninu Kravitz ili Run the Jewels. Neverovatno je koliko sve to utiče na atmosferu i pozitivno odskače u poređenju s nekim drugim elementima ovog ostvarenja.

Trenutno se Cyberpunk 2077 guši u bagovima, užasnoj optimizaciji i prevelikim obećanjima razvojnog tima. Ocena koju mu dajemo odnosi se samo na PC verziju i u skladu je s onim što on trenutno pruža, uz nadu da će naredni meseci promeniti stvari. Što se tiče konzolnog izdanja, moraćemo se strpeti do marta.

Cyberpunk 2077

ŽANR:	Akcioni RPG
IZDAVAČ:	CD Projekt RED
DRUGI KOMADI:	1
TERMIN:	10. decembar 2020.
PLATFORME:	PC XONE PS4 ONE PS5 XSX
MINIMALNI SISTEMSKI ZAHTEVI:	i5-3570K/FX-8310, 8 GB RAM, GTX 780/RX 470

+ Spektakularna grafika i upotreba ray tracinga, dizajn sveta igre, priča, najveći deo izvođenja

– Tona bagova, užasne performanse na konzolama, ograničena interaktivnost

GRAFIKA: Vrhunac današnje tehnologije, bar ako imate RTX karticu — 10

GAMEPLAY: Glavne misije su odlične, ali sporedne mnogo varirају u kvalitetu — 8

ZAKLJUČAK: *Bagovit, ali i dalje odličan akcioni RPG, koji se guši pod teretom nerealnih obećanj* — 8,5

Tekst: Vladimir Dulegić

Ne, nije u pitanju tabla teoretičara zavere, već kolekcija prikupljenih dokaza

Fali mu "marlboro" 100s da imidž bude u fulu!

Deset od deset pripadnika Vijetkonga mrzi napalm

TOPLI PIČVAJZ U HLADNOM RATU

Može li igra koja svake godine dobija novi nastavak biti sveža i originalna?

Sedamnaesta igra Call of Duty iz glavnog toka serije (u kome, je li, ne računamo mobilne CoD naslove) jedna je od najboljih u poslednjih nekoliko godina. Pretpostavljamo da nakon skoro dve decenije štancovanja nije nimalo lako biti originalan i ubediti mušterije da još jednom kupe vašu igru, ali šta bi drugo Activision radio nego koordinisao timove koji rade na CoD naslovima? You have one job, Activision – da svakog novembra izbaciš novi Call of Duty kako znaš i umeš...

Call Of Duty Black Ops Cold War izdvaja se od svih prethodnih nastavaka po interesantno koncipiranoj kampanji s obaveznim i opcionim misijama, blagom nelinearnošću i nekoliko mogućih krajeva. Smeštena u sam jek hladnog rata, početak osamdesetih godina prošlog veka, kampanja vas stavlja u ulogu lovca na Perseja, sovjetskog špijunskog mastermajnda koji planira da detonira nuklearne bombe u evropskim gradovima i za to optuži Amerikance. Kao član ekipe elitnih operativaca iz redova CIA, MI5, Mosada i drugih službi, krstaričete širom sveta u potrazi za tragovima lukavog sovjetskog žbira. Neke misije su opcione, ali njihovo ispunjavanje daje vam šansu da prikupite više ključnih dokaza o Persejevim operacijama i otključate druge, alternativne krajeve igre. Pored klasičnih, krljačkih misija, u igri postoji i nekoliko šunjalačkih zadataka, među kojima se po kvalitetu izdvaja infiltracija u sedište KGB-a usred Moskve. Umesto da pucate, tu ćete se šunjati u maniru agenta 47, ubijati iz zasede, skrivati leševe i raditi druge stealth stvari, potpuno nesvojstvene igrama Call of Duty. Pristup nekim opcionim misijama zahteva da analizirate dokaze i dešifrujete kriptovane podatke, što je takođe apsolutna novost. Ukratko, kampanja je odlična, traje taman koliko treba i, što je najvažnije, više niko neće moći da kaže da su naslovi Call of Duty namenjeni tupadžijama koje se lože na pucanje bez upotrebe mozga.

Za multiplejer važi malo druga priča, jer je pretrpeo najmanje unapređenja u poređenju s prethodnim nastavcima.

KAMPANJA JE ODLIČNA, TRAJE TAMAN KOLIKO TREBA I, ŠTO JE NAJVAŽNIJE, VIŠE NIKO NEĆE MOĆI DA KAŽE DA SU NASLOVI CALL OF DUTY NAMENJENI TUPADŽIJAMA KOJE SE LOŽE NA PUCANJE BEZ UPOTREBE MOZGA

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR IZDVAJA SE OD SVIH PRETHODNIH NASTAVAKA PO INTERESANTNO KONCIPIRANOJ KAMPANJI S OBAVEZNIM I OPCIONIM MISIJAMA, BLAGOM NELINEARNOŠĆU I NEKOLIKO MOGUĆIH KRAJEVA

Iako ima nekoliko novih modova, i pitanju su varijacije na temu onih postojećih, tako da vam jedina motivacija može biti unapređeni sistem budženja oružja, u okviru kog imate mnogo više opcija za kačenje dodataka. Imamo utisak da je CoD multiplejer postao žrtva sopstvenog uspeha, to jest uspeha Call of Duty: Warzonea, besplatnog battle royale moda koji ne zahteva kupovinu igre. Na strani kakve-takve masovnosti, Call Of Duty Black Ops Cold War nudi Fireteam mod za 40 igrača podeljenih u četvoročlane timove, ali Warzone je i dalje za klasu bolji i zanimljiviji. Kao i u prethodnim nastavcima, klasične 6 vs 6 modove u igri ponajviše muče prevelike mape, gde ima mnogo više jurcanja nego pucanja. Nije ni čudo što je Nuketown ubedljivo najpopularniji. Kao i prethodni nastavak, Cold War omogućava kros-platformski multiplejer, ali konzolnim igračima savetujemo da igraju samo u okviru svog ekosistema zbog velikog broja čitera na PC-ju.

Ako je multiplejer bledunjav, Zombies mod ispao je ovog puta pun pogodak! Mapa je savršeno optimizovana, priča je odlična, a težina vršno izbalansirana, u smislu da se meč može završiti i ranije, već nakon desetog talasa, ukoliko članovi tima glasaju za to. Dakle, čak i za manje vešte igrače ovde će biti benefita, jer ih niko neće terati da permanentno ginu pokušavajući da izvedu evakuaciju nakon dvadesetog talasa. Zombiji predstavljaju najbrži način da levelujete oružje, jer je progresija uvezana s običnim multiplejerom.

Ovo je jedna od prvih igara koje donose podršku za nove generacije konzola – imali smo priliku da je probamo na PlayStationu 5 i možemo ustvrditi da su heptički fidbek i adaptivni trigeri na Dual Sense džojpedu zaista vrlo efektne novine. Posebno nam se svidaju triggeri koji menjaju otpornost na pritisak u zavisnosti od oružja koje nosite, uz kontroler koji drugačije vibrira, što zavisi od kalibra koji ispaljujete i vatrenog moda.

Call Of Duty Black Ops Cold War kompletan je proizvod, koji za jednu fiksnu cenu nudi ogromnu količinu zabave. Nema smisla da ga uzimate samo u jednom slučaju – ako ste isključivo zainteresovani za multiplejer.

Call Of Duty: Black Ops Cold War

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Treyarch/Raven Software/Activision
DOSTUPNOST: 1—40 **TERMIN:** 12. novembar 2020.
PLATFORME: PC | PS5 | XSX | PS4 | ONE | XBS | PSV
PAHTEV: Intel Core i5, 8 GB RAM, GeForce GTX 760

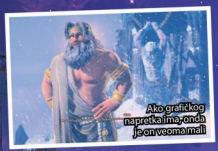
+ Odlična kampanja i vrlo solidan zombi mod.
– Nedovoljno novina u multiplejeru.

GRAFIKA: Novi endžin, premijerno prikazan u prošlogodišnjem Modern Warfareu, sad dostiže finu funkcionalnu zrelost. **8**

GAMEPLAY: Cold War razlikuje se od prethodnih nastavaka po interesantno koncipiranoj kampanji s obaveznim i opcionim misijama, blagom nelinearnošću i nekoliko mogućih krajeva. **8**

ZAKLJUČAK: *Odličan nastavak, mnogo bolji nego što smo se nadali, sa singlplejer kampanjom koja je jedna od najboljih u celoj seriji.* **9**

Tekst: Stefan Zarandijski



BOGOVI I MONSTRUMI

Grčka mitologija + Ubisoftov otvoreni svet = pobeda!

Immortals Fenyx Rising trebalo je da se zove Gods and Monsters, ali je zbog tužbe kompanije Monster Energy igra morala postati Immortals Fenyx Rising. Gari moj, koliko su ti trovači jaki, kad su mogli prisiliti jedan veliki Ubisoft da izbaci Monsters iz naslova igre? Verovatno monstruozno...

Okej, pošto smo utvrdili koje piće više nikad nećemo piti, bacimo se na igranje uz konzumaciju stare dobre apa kole... Immortals Fenyx Rising je open world RPG u stilu naslova Legend of Zelda: Breath of the Wild, bazirana na grčkoj mitologiji i ušminkana na način po kome je Ubisoft poznat i slavan.

Mladi Fenyx, koji može biti momak ili devojka, zavisno od izbora na početku, jedini je preživeli član vojne jedinice čiji je brodski transport potonuo u iznenadnoj oluji. Nasukan na magično ostrvo čiji su stanovnici pretvoreni u kamen, Fenyx ubrzo saznaje da je svet spopala pošast zaguljenija od Meduze Gorgone. Drevni Titan po imenu Tifon pokidao je lance kojima je bio utamničen u podzemnom svetu i na brzaka skembao veći deo panteona s Olimpa. Afroditi, Atini, Aresu i Hefastusu oteo je moći i učinio ih bezopasnima, ali Zevs se nekako izvukao i zavapio za pomoć. Kroz kompletnu igru provlače se naracija i dijalozi između Zevsa i Prometeja, koji koristi moć predviđanja budućnosti da Zevsu isprede legendu o smrtniku što će osloboditi bogove. Naravno, taj smrtnik ste vi.

Immortals Fenyx Rising već na početku daje igraču skoro neograničenu slobodu kretanja i akcije. Magično ostrvo podeljeno je na nekoliko regiona kojima vladaju uškopljene i korumpirane varijante bogova s Olimpa. Moraćete im pomoći ako mislite da zajedničkim snagama zaustavite Tifona. Zone su pune magičnih živuljaka, besnih zveri i korumpiranih heroja, puzzli na otvorenom i ulaza u podzemni svet, gde možete rešavati logičke i borbene puzzle i sticati raznovrsne nagrade. Immortals je jedno veliko igralište načičkano zanimljivim stvarima, koje ćete danima s gustom čistiti. Ubisoft je is-

Dođi, dete, posluži se amforama!

IMMORTALS JE JEDNO VELIKO IGRALIŠTE NAČIČKANO ZANIMLJIVIM STVARIMA, KOJE ĆETE DANIMA S GUŠTOM ČISTITI

Ovaj luk lebdi ili sam preterala sa ambrozijom?

Vidi ovog kiklopa, svakoj reci pritoka...

IMMORTALS FENYX RISING ODLIČNA JE ZABAVNA IGRA, PREPUNA SIMPATIČNOG HUMORA KOJI NIKAD NE PRELAZI GRANICU DOBROG UKUSA

pekao zanat za open world igre bolje od bilo koje druge kompanije na planeti.

Neke od tih aktivnosti čisto su „kinetičkog" tipa, poput čišćenja monstera koji štite kovčeg s blagom; druge zahtevaju da mućnete glavom: puzzle u vidu rešavanja fresko slagalica i pamćenja melodija svako može rešiti uz malo truda. Ozbiljne glavolomke rezervisane su za instancirane „vaults of tartarus", dungeone u antičkogrčkom paklu koji kriju najbolje nagrade, ali i najzeznutije terenske puzzle u igri.

Sve nagrade, resursi i delovi oklopa imaju svoju vitalnu funkciju u laganom i višeslojnom budženju i ojačavanju vašeg lika. Broj borbenih i taktičkih opcija koje ćete imati na raspolaganju nakon desetak sati igre zaista je gargantuanski, što će rezultirati progresivnim smanjivanjem izazova s kojima se suočavate. Pri kraju igre, nakon dvadesetak i kusur sati, bićete u stanju da razbijate bossove kao da su napravljeni od tanke keramike.

Immortals Fenyx Rising odlična je zabavna igra, prepuna simpatičnog humora koji nikad ne prelazi granicu dobrog ukusa, što je čini idealnom za igranje u društvu dece. Dijalozi s bogovima i herojima maestralno su napisani i sasvim su u duhu svojih mitoloških predložaka. U igri vas očekuju sati i sati kvalitetnog verbalnog nadmudrivanja između likova, kojih ćete se sećati dugo nakon spuštanja finalne špice.

Za razliku od „ozbiljnih" Ubisoftovih open-world igara, poput Assassin's Creed Valhalle, Immortals ima pojednostavljenu, gotovo karikiranu grafiku koja igru čini pogodnom za portovanje na Nintendo Switch. Sveopšte šarenilo dominira svakom njenom porom, pa ćete bukvalno moći da kažete da je ovo igra koja svojim živim bojama i toplim nijansama podiže raspoloženje. Igra postoji bukvalno za sve moderne platforme, pa čak i za egzotike kao što je Amazonov striming servis Luna. Jedina stvar koja može uticati na njen tržišni uspeh jeste činjenica da je izašla u istom mesecu kad i druge dve masivne otvorene igre iz iste kuće – Watch Dogs 3 i Assassin's Creed: Valhalla.

Immortals Fenyx Rising

ŽANR: Akcioni RPG

IZDAVAČ: Ubisoft

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 3. decembar 2020.

PLATFORME: PS4 PS5 360 XSX ONE SWC

ZAHTEVA/PODRŽAVA: i5 3450/FX-8350, 8 GB RAM, GTX680

\+ Galerija simpatičnih junaka u prepunom i bogatom svetu otvorene forme

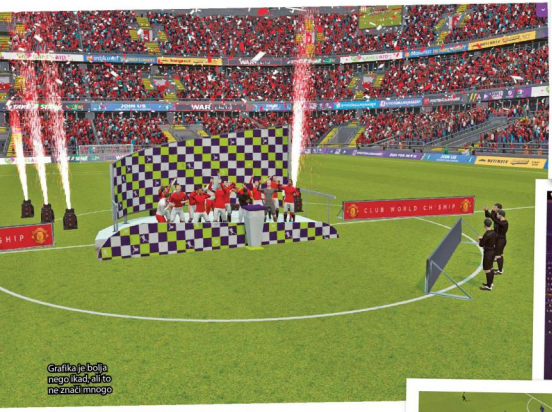
– Nakon nekog vremena, zagonetke počinju previše da liče jedna na drugu

GRAFIKA: Sveopšte šarenilo dominira svakom njenom porom, pa ćete moći da kažete da je ovo igra koja svojim živim bojama i toplim nijansama podiže raspoloženje 8

GAMEPLAY: Immortals je open world RPG u stilu naslova Legend of Zelda: Breath of the Wild, bazirana na grčkoj mitologiji i ušminkana na način po kome je Ubisoft poznat i slavan 8

ZAKLJUČAK: *Osvežavajuća i relaksirajuća igra, koja će vam obojiti sumornu pandemijsku zimu živim bojama* **8**

Tekst: Stojan Karamatijević



Grafika je bolja nego ikad, ali to ne znači mnogo

Igra i dalje ima tendenciju da vas zatrpava nepotrebnim informacijama

Barsa nije ono što je nekad bila još od one katastrofe u meču s Bajernom

Kretanje igrača i akcije sad zaista liče na fudbal

I DALJE U TOP-FORMI

Novine Football Managera 2021 nisu zakopane duboko u menijima

Football Manager i ove sezone nastavlja da bije bitku sam sa sobom, ali to za ovaj serijal nikad nije problem. Otkako je nastao, bio je priča za sebe, budući da je insistirao na stepenu realističnosti koji drugi nisu ni pokušavali da dostignu. Football Manager 2021 podiže lestvicu, mada, kako možete pogoditi, u njemu nema revolucionarnih promena.

Ipak, neke stvari su očigledne, čak i ako iza sebe nemate mnogo sati provedenih u prethodnicima. Jedna od stvari koje će vam olakšati život jeste mogućnost da stupite u kontakt s agentom fudbalera kojeg želite da dovedete. U razgovoru s njim dobićete makar naznake onoga što bi trebalo da stavite u ponudu za transfer. Kupovina i prodaja igrača deluje realističnije zbog toga što se i drugi klubovi ponašaju razumnije. To podrazumeva da će vam oni slati sasvim različite ponude za kupovinu igrača, što se dosad nije dešavalo. Ipak, stanje i dalje nije savršeno kad je reč o kupovini. Tu još uvek pali stari trik, gde možete uštedeti veliki novac obećavajući potencijalnoj akviziciji sve i svašta.

Interakcija je stara boljka Football Managera, što se najviše odnosi na konferencije za štampu. U početku će vam sve delovati sveže, ali i pre kraja prve sezone primetićete da je baza pitanja i odgovora relativno skromna. Bolje stoji interakcija s igračima, pa sad prilikom sastanaka s njima možete birati i kako ćete im pričati. To podrazumeva i agresivne reakcije, pa mada ne možete mlatiti svoje izabranike, barem ih preplašite bacajući bocu s vodom.

Druga stvar koju ćete brzo uočiti tiče se trodimenzionalnog prikaza utakmica. Tu prvenstveno mislimo na to da se igrači sad konačno ponašaju u skladu sa svojim znanjem. Odlučite li da započnete karijeru u nekoj zaboravljenoj ligi, očekujte mečeve prepune nepreciznih pasova, očajnih slobodnjaka i propuštenih šansi. Sve to konačno liči na prave utakmice, bez mnogo momenata koji će vam razbiti tu iluziju. Naravno, vizuelne karakteristike i dalje su katastrofalne (zaostaju barem dve decenije za aktuelnim standardima,) a i ove godine učinjene su samo minimalne izmene.

Svake godine ponavljamo i priču o menijima koje Sport Interactive pokušava da učini jednostavnijim, a i ovog puta nastavili su s eksperimentima. Ipak, nismo stekli utisak da je interfejs preglednији, već samo da je donekle drugačiji. S druge strane, svida nam se mogućnost da po prelasku u novi klub izgradimo taktiku od nule. Ipak, pre nego što se bacite na taktičke formacije, moraćete da se odlučite za svoju osnovnu filozofiju, poput insistiranja na presingu ili igri kratkih pasova. Vaš stručni štab tu je da sugeriše šta se sve može učiniti s postojećim igračkim kadrom, a to vam onda opet daje ideju o tome kakve bi igrače trebalo da kupite. U naslovu koji je i dalje preopterećen opcijama upitnog značaja za ishod mečeva – svaka je pomoć dobrodošla!

Ukoliko volite Football Manager, ovo nije izdanje na kom bi trebalo da uštedite novac. FM 2021 ima sve što je potrebno da vam u potpunosti okupira slobodno vreme, bar do kraja ove čudne fudbalske sezone.

FOOTBALL MANAGER 2021 PODIŽE LESTVICU, MADA – POGAĐATE – U NJEMU NEMA REVOLUCIONARNIH PROMENA

Football Manager 2021

ŽANR: Upravljačka simulacija

IZDAVAČ: Sega

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 23. novembar 2020.

PLATFORME: PC MAC XSX PS4 ONE SDS PSV

MINIMALNI SISTEMSKI ZAHTEVI: Core 2/Athlon 64, 4 GB RAM, integrisana grafika

\+ Mnogo realističnije utakmice, bolja komunikacija s igračima, nešto bolja navigacija

\- Grafički endžin prilično je zastareo, konferencije brzo postaju dosadne

GRAFIKA: Prikaz utakmica deluje realističnije, ali sve je prilično zastarelo 5

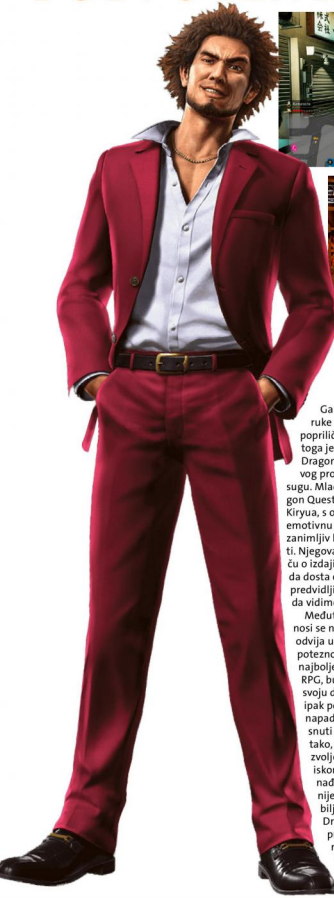
GAMEPLAY: Početnike će preplašiti, ali će veterani serijala uživati 9

ZAKLJUČAK: *Još jedna uspešna sezona u nizu* 8,5

Tekst: Vladimir Dodajlov

NE MISLI NA NAS I NA KRAJ, BUDI UVEK KAO ZMAJ

Like a Dragon nije obeščastio jakuze!



Avantura vas šalje na dobro poznate, ali i na nove lokacije

Ni Like a Dragon ne shvata sebe previše ozbiljno

Virtua Fighter 5 Final Showdown postaje redovan gost u serijalu Yakuza

Neke face ćete prepoznati!

Nakon što je saga o Kazumi Kiryuu završena u Yakuza 6, studio Ryu Ga Gotoku dobio je odrešene ruke da budući nastavak učini poprilično drugačijim. Rezultat toga jeste naslov Yakuza: Like a Dragon, koji nam predstavlja novog protagonistu – Ichibana Kasugu. Mladić opsednut igrama Dragon Quest totalna je suprotnost od Kiryua, s obzirom na njegovu burnu emotivnu prirodu. Ipak, Ichibana je zanimljiv lik, kojeg ćete brzo zavoleti. Njegova avantura predstavlja priču o izdaji s mnogo preokreta, mada dosta elemenata scenarija zvuči predvidljivo. Ipak, jedva smo čekali da vidimo šta sledi!

Međutim, najveća promena odnosi se na to što se borba više ne odvija u realnom vremenu, već potezno! Ovaj segment možda je najbolje definisati kao taktički RPG, budući da u bitku vodite i svoju družinu. Riltajm elementi ipak postoje, u smislu da tokom napada ili odbrane treba pritisnuti odgovarajući taster. Isto tako, u duhu prethodnika, dozvoljeno vam je da pokupite i iskoristite svako oružje koje nađete na ulici. Yakuza nikad nije shvatao sebe previše ozbiljno, a naravno da Like a Dragon to ne menja. To ćete primetiti i po neprijateljima koji dolaze iz svih sfera života. Čovek koji zaraduje izigravajući pokretnu reklamu napašće vas vrteškom, dok će vas lokalni perverznjak zaslepeti svojom (cenzurisanom) golotinjom. Stvari postaju i bizarnije, pa ćete se boriti i s objektima poput džinovskih usisivača ili rovokopača! Najbolji savet koji vam možemo dati jeste da ne propuštate priliku za besomučno grindovanje. Bez toga, u jednom momentu naći ćete se suočeni s protivnicima koji vam neće dati šansu da ih savladate.

Za igru u kojoj je toliki akcenat bačen na tuču – od vitalnog je značaja da ima i druge primamljive elemente. Na sreću, Like a Dragon jedna je od najboljih igara u istoriji kad je reč opcionom sadržaju. Za početak, tu je tona savršenih portova Seginih arkadnih igara. Selekcija je odlična, a uključuje Virtua Fighter 2, Virtua Fighter 5, Space Harrier, Fantasy Zone, Super Hang-On i Out Run. Dalje, tu je i karting, koji ne samo što krasi odlično izvođenje već ima i sopstveni story mod. Ako ste raspoloženiji za menadžment, onda se možete potruditi da jedan mali porodični biznis preraste u moćnu poslovnu imperiju. Još jedan osvežavajući element jeste to što nas igra vodi na potpuno novo mesto – u izmišljeni distrikt Jokohame. Naravno, biće prilike i da posetite neka stara mesta, poput Kamuroča.

Yakuza: Like a Dragon jedna je od poslednjih velikih konzolnih ekskluziva za PlayStation 4, ali će u martu izgubiti taj status, jer izlazi i za PS5. Endžin je očuvan, kao i vizuelni stil prethodnika, a sve vrlo lepo radi i na standardnoj verziji konzole. Zvučna podloga, srećom, nudi mogućnost izbora između japanskog i engleskog, mada mi preporučujemo prvu varijantu.

Najveći problem igre osetiće se u završnoj fazi priče, gde ćete se boriti do iznemoglosti, što je više naporno nego teško. A i to što će vas na svakom ćošku saletati bande željne vaše krvi potpuno će vam ubiti želju da istražujete svet oko sebe. Za manje strpljive – ovo će biti previše, naročito zato što potezna borba dodatno usporava stvari.

Yakuza Like a Dragon dostojan je nastavak serijala, pa verujemo da će fanovi u njemu uživati. Takođe, ovo je odličan izbor za početnike, jer vam iskustvo igranja prethodne igre nije neophodno.

Yakuza: Like a Dragon

ŽANR: Akcioni RPG

IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment

BROJ IGRAČA: 1 IZAŠAO: 10. novembar 2020.

PLATFORME: PC XSX PS5 PS4 ONE PS3 PS2

ZAHTEVI: i5-3470/FX-8350, 8 GB RAM, GTX 660/HD 7870

+ Mnogo sporednih aktivnosti, bizaran humor, gejmplej osvežen.

– Borbe su prečeste, potreba za grindovanjem.

GRAFIKA: Nema napretka, ali svet igre izgleda prelepo. 8

GAMEPLAY: Sporedne aktivnosti zabavnije su od onih glavnih. 8

ZAKLJUČAK: *Još jedan kvalitet Yakuze, ali može li manje nasumičnih borbi sledeći put?* **8**

Tekst: Vladimir Dobajkin

Nick Waldron igra ulogu Lore Palmer u ovoj nefikcionoj varijanti Twin Peaksa

Tamo su odgovorili na tvoja pitanja, mama

Rekonstrukcija Nickove pogibije jasno ukazuje na to da je nešto trulo u državi Danskoj

COUNTRY ROADS, TAKE ME HOME...

Detektivska avantura na živopisnom američkom jugoistoku

Twin Mirror detektivska je avantura koju potpisuje francuski studio Dontnod Entertainment, slavan po igrama kao što su Life is Strange, Vampyr i Tell me Why. Ovo je njihov prvi naslov u kom su planski izostavili natprirodne elemente i kreirali igru koja čvrsto stoji na zemlji. Pomalo čudi izbor lokacije za ovu sekularnu pustolovinu – Zapadna Virdžinija i pitoreskni gradić Baswood izgledaju kao idealna pozornica za nešto u stilu Twin Peaksa ili za novi nastavak serijala Alan Wake. Ali nije da ne možemo razumeti ljude koji, nakon decenije igara u kojima su se hvatali distopične budućnosti, vampira, putovanja kroz vreme i drugih X-Files kerefeka, odlučuju da iskuliraju s natprirodnim faktorima i da se fokusiraju na jedno obično ubistvo u usnulom gradiću na jugoistoku Sjedinjenih Američkih Država.

Protagonista igre jeste Sam Higgs, bivši novinar lokalnih dnevnih novina, koji je pre dve godine napustio rodni Baswood i, poput Miroslava Ilića, otišao u veliki grad. Nije otišao samo zbog trbuha koji je želeo kruh, već prvenstveno zbog sr...nja koje je napravio lokalnoj zajednici. Napisao je seriju članaka o lokalnom rudniku, gde je na pasja kola napljuvao bezbednosne standarde, što je dovelo do njegovog zatvaranja i ekonomskog sunovrata ovog gradića. Odluci da napusti Baswood doprinela je i devojka koja je rekla odlučno NE na romantični pokušaj prošnje. Sahrana starog prijatelja Nicka, stradalog (navodno) u saobraćajnoj nesreći, prilika je da se Sam nakratko vrati u Baswood, suoči s demonima prošlosti i konačno stavi tačku na taj životni period.

Da je Nick zaista stradao u nesrećnom slučaju, Sem bi ga ispratio sležući ramenima – i od igre ne bi bilo ništa. Na sreću ili na ne-

IAKO OVO NIJE „SIMULACIJA ŠETANJA“, PROBLEMI S KOJIMA SE SUOČAVATE PREVIŠE SU JEDNOSTAVNI, A PONEKAD I BANALNI

I PORED SOLIDNE POSTAVKE, TWIN MIRROR JE IGRA KOJA PATI OD MNOGOBROJNIH PROBLEMA. PRVI I NAJVEĆI JESTE SUROVA MONOTONOST PRIČE U SREDNJEM DELU I FINALU IGRE

sreću, nije bilo tako – ubrzo po dolasku, Sam se suočava s protivrečnostima koje bacaju senku na oficijelni narativ, a i Nickova čerka, njegovo kumče, ubeđena je da nešto mnogo smrdi u pogledu tatine smrti.

Twin Mirror je igra urađena u formi Heavy Raina i sličnih detektivskih avantura. Njen osnovni gejmplej elemenat jesu dijalozi s mnogobrojnim NPC-jevima i povremene istražne radnje, gde valja analizirati scene i sklapati smislene forenzičke zaključke. Sem nije obični melanholični novinar, kako vam možda izgleda na prvi pogled: pored sposobnosti da efikasno analizira uzroke i posledice svega što vidi, momak je blagi šizofrenik s podvojenom ličnošću. Konverzacije s njegovim alter egom, koji često predstavlja glas razuma u konfuznim situacijama, čine bitan deo igre.

Analiziranje dokaza, uzroka i posledica obavljate u okviru tzv. umne palate (Mind Palace), virtuelne predstave Semove sposobnosti koncentracije. U umnoj palati, sećanja i situacije predstavljeni su u specifičnom vizuelnom stilu konstrukcija koje kao da su napravljene od slomljenog pa slepljenog stakla. U ovome nema nikakvih SF ili fantazijskih elemenata, šta ste mogli pomisliti ako ste Mind Palace videli u nekom od trejlera za igru.

I pored solidne postavke, Twin Mirror je igra koja pati od brojnih problema. Prvi i najznačajniji jeste surova monotonost priče u srednjem delu i finalu igre, koja predstavlja hladan tuš nakon relativno uzbudljivog uvoda. Naprosto, igra vas na početku loži da je zavera misteriozna, duboka i sveprožimajuća, da bi se priča na kraju svela na ekipu dilera droge koja u šaci drži grad i okolna sela. Da smo hteli Kavčare i Škaljarce, otišli bismo u Budvu ili Nikšić, ne bismo potezali do Zapadne Virdžinije... Drugi veliki problem jesu dosadni likovi, pogotovo vaša bivša devojka, čiji emotivni problemi i refleksije, što se preko reda ubacuju u istragu i analizu zavere, izuzetno brzo počinju da idu na ganglije. Treći i onaj koji ima najveći značaj tiče se odsustva bilo kakvog izazova – tako ovo nije „simulacija šetanja", poput Gone Homea ili Firewatcha, već avantura u kojoj morate malo i razmisliti, problemi s kojima se suočavate previše su jednostavni, a ponekad zaista i banalni.

Twin Mirror detektivska je igra koja ne zahteva da mučnete glavom, već vas hvata na emocije i introspekciju. Ako ste student psihologije, ovo će vam možda biti dobra vest, ali normalnim igračima, onima koji od igre zahtevaju da ih malo namuči i zaintrigira, igra će verovatno biti smor.

Twin Mirror

ŽANR:	Detektivska avantura
IZDAVAČ:	Dontnod Entertainment
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	1. decembar 2020.
PLATFORME:	PC, PS5, SEO, PS4, ONE, XSX, PSV
ZAHTEVI:	Intel Core i5-4460/AMD Ryzen 5400, 8 GB RAM, Geforce GTX 970/Geforce GTX 630

+ Atmosferično okruženje američke vuko*ebine.

– Relativno monotoni likovi i priča s dobrim početkom – koja brzo postaje dosadna.

GRAFIKA: Dizajn okruženja vrlo je solidan, ali facijalne animacije likova ne odudaraju od proseka za ovaj tip igara. **7**

GAMEPLAY: Igra je urađena u formi Heavy Raina i sličnih detektivskih avantura, od kojih je relativno jednostavnija i monotonija. **5**

ZAKLJUČAK: *Ovo svakako nije Twin Peaks klon kakvom ste se možda nadali, već naslov koji ćete promptno zaboraviti.* **6**

Ste to stejn kamaj jeti

LOMIM GLAVU SEBI I DRUGIMA

Spora varijanta Dark Soulsa dopunjena puzzle momentima

Igra vam se nešto na fazon Dark Soulsa, ali pored onog borbenog, želite i klasični avanturistički izazov u smislu rešavanja puzzli i otvaranja prolaza za napredovanje kroz igru? Jedina igra u gradu koja ispunjava ovaj kriterijum jeste Chronos: Before the Ashes, koja se ovih dana pojavila u verziji što ne zahteva VR opremu, već „goli" PC ili konzolu. Onda možda još uvek ima nade i za Half-Life: Alyx – za nas igrače koji su kupili jeftinije ulaznice! Naaaah, nema...

Chronos: Before the Ashes jeste prequel za Remnant: From the Ashes, a služi da objasni uzroke problema s kojima se suočava ubogo postapokaliptično čovečanstvo u mračnoj budućnosti. U ulozi ste mladića ili devojke kojima matora šamanka dodeljuje simpatičan zadatak – ubij zmaja koji vlada zlim silama što terorišu čovečanstvo. Really, bako, možda da pride rešim i situaciju na Bliskom istoku? Ili da Fatu učinim ljepoticom? („e, daj ipak te mape", reče ribica). Put će vas odvesti u napušteni istraživački kompleks, gde ćete proveliti da je sve otišlo k vragu zbog nekakvih interdimenzionih eksperimenata u stilu Half-Lifea. Malo eksperimentisanja s prašnjavim kompjuterima... i aktivirаćete teleportacionu stenu ka fantazijskom kraljevstvu, odakle su pokuljale horde zla. Kraljevstvu u kom stoluje taj debeli zmaj čiji skalp jurite. Ali pre okršaja sa zmajem, za koji ste ionako komično nespremni kao jadni lik prvog nivoa s drvenim štitom i čačkalicom od maća – moraćete proći sito i rešeto, te rešiti tonu drugih problema.

CHRONOS: BEFORE THE ASHES FUNKCIONIŠE KAO JEDNOSTAVNA I POMALO USPORENA VARIJANTA DARK SOULSA, GDE SE BIJETE S PROTIVNICIMA LAGANO I SISTEMATSKI

Chronos: Before the Ashes funkcioniše kao jednostavna i pomalo usporena varijanta Dark Soulsa, u kojoj se bijete s

Otvori se, Sezame, ova lobanja zeza me...

Izdrži još malo, za nekoliko stotina godina sigurno stižu vakcine

Ožiljci od hiljada bitaka na drevnom maču mojih predaka

Boss protivnici nisu preterano tvrd zalogaj

Kreli Guardian

U ULOZI STE MLADIĆA ILI DEVOJKE KOJIMA MATORA ŠAMANKA DODELJUJE SIMPATIČAN ZADATAK: UBIJ ZMAJA KOJI VLADA ZLIM SILAMA ŠTO TERORIŠU ČOVEČANSTVO

protivnicima lagano i sistematski, barem u teoriji. Interesantan momenat u vezi s ovom igrom jeste to što napadi ne troše staminu, tako da većinu slabijih neprijatelja možete „stanlokovati", tj. neprekidno udarati, ne dajući im šansu da vam uzvrate.... i tako sve dok ne otegnu papke. Doduše, time ćete sebi učiniti medveđu uslugu, jer ćete se kad-tad suočiti s jačim primercima, koje nije lako izbaciti iz ravnoteže, pa će vam nedostajati veština koju niste stekli jer ste se veći deo igre štekali stanlokovanjem. O, igro, zašto nas iskušavaš?

Vrlo interesantan momenat u igri jeste mehanika starenja vašeg lika. Na ekranu sa statistikama imate i podatak o tome koliko ste stari, koji skoči za godinu dana svaki put god vas ubiju! Ubrzano starenje ima posledice povezane s načinom na koji se borite i levelujete – dok ste mladi, ulagaćete u vitalnost, agilnost i snagu, ali kako starite, trebaće vam sve više poena za napredovanje u tim kategorijama. Kao đedo biraćete magijske sposobnosti, koje postaju jeftinije kad starite i postajete mudriji. Zanimljiv fazon – kakav dosad nismo videli.

Pored borbe, izuzetno bitan elemenat igre jesu puzzle, kojih ima na svakom koraku. Na momente igra podseća na arkadnu avanturu, popularnu devedesetih godina – nađi kristal i stavi ga na pijedestal da bi otključao vrata s lobanjom, a zatim tamo obavi šta imaš i vrati se odakle si došao, ali ne zaboravi da pokupiš kristal, jer će ti trebati za otvaranje svih drugih lobanja-kapija. U nekim trenucima, igra je oldskul hard-kor, prvenstveno u smislu potrebe za zapisivanjem ili hvatanjem skrinšot šifara za teleport, koje vas vode do mesta na koje je nemoguće stići na drugi način. Te šifre ne zapisuju se automatski, već ih morate ručno evidentirati, analogno ili digitalno, kako vam je lakše.

Chronos: Before the Ashes prilično je ružna igra za moderne pojmove. Stvar je u tome što je grafika ostala manje-više ista kao u VR verziji, koja se morala pojednostaviti zbog veće zahtevnosti koju podrazumeva takav način igranja. Da nije 4K rezolucije na PlayStationu 4 pro, igru biste komotno mogli pomešati s nekim naslovom s PlayStationa 3!

Kad se udubite u njega, Chronos: Before the Ashes može postati vrlo izazovno i zanimljivo iskustvo, koje će vam držati pažnju nekoliko dana – sve dok ne stavite tačku na vladavinu debelog zmajčeka. Bitno je samo da ne odustanete u početku, kad vam se igra učini ružnom i prelakom.

Chronos: Before the Ashes

ŽANR: Akcioni RPG

IZDAVAČ: Gunfire Games/THQ Nordic

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 1. decembar 2020.

PLATFORME: PC SWC 360 PS4 ONE 3DS PSV

ZAHTEVI: i5-4460/Ryuen 3 1200, 8 GB RAM, GTX 770/RX 570

\+ Ideja o starenju nakon pogibije solidna je i dobro implementirana.

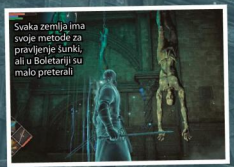
– Zastarela grafika.

GRAFIKA: Za moderne pojmove, ovo je prilično ružna igra, jer je grafika manje-više ista kao u VR verziji. 5

GAMEPLAY: Igra funkcioniše kao jednostavna i pomalo usporena varijanta Dark Soulsa, gde se s protivnicima bijete lagano i sistematski, bar u teoriji. 8

***ZAKLJUČAK:** Ružna ali inteligentna igra, koja spaja borbu i razmišljanje u jedan solidan akciono-avanturistički paket.* **7**

Tekst: Štojan Karamatijević



PRVA LJUBAV ZABORAVA NEMA

Rimejk preteče Dark Soulsa izdat ekskluzivno za PlayStation 5

Ovih dana verovatno je lakše naći i kupiti delove za nuklearnu bombu od terorista koji imaju sezonske popuste nego PlayStation 5 po ceni od koje ne otpadaju uši. U društvu malobrojnih srećnika koji imaju priliku da se igraju na novom Sonijevom čedu nalazi se i naša redakcija s jednom jedinom konzolom, za koju pravimo liste čekanja i organizujemo dvoboje kad nastane spor oko toga ko je sledeći na redu da se igra. Samo da se ne raspadne od upotrebe, to je sve što želimo od Deda Mraza...

PlayStation 5 došao je sa svega nekoliko ekskluziva, među kojima je daleko najbolja remasterizovana verzija Demon's Soulsa, prve souls-like igre koja se originalno pojavila na PlayStationu 3 davne 2009. godine. Ovo je igra od koje je sve počelo – da se nije primila kod igrača, ne bi bilo ni Dark Soulsa, Bloodborneа niti mnogobrojnih imitacija i derivata kojima su nas bombardovali u poslednjih deset godina.

Drevno kraljevstvo Boletarija propalo je zbog halapljivog političara (zvuči poznato?). Njegov kralj, u želji za neograničenom moći, petljao je i sklapao dilove s demonima koji su doveli do potpunog raspada sistema i demonifikacije celokupnog stanovništva. Hodnicima njegovih zamkova sad padaju kiše, a nema ko da ih sluša... Osim možda vas, preduzimljivog viteza koji je pokušao da reši problem, ali ga je debeli demonski mini boss isekao već u uvodu. Vaš kraj zapravo je novi početak – oživljavate kao undead u Nexusu, čvorној dimenziji od koje vode putevi ka različitim delovima Boletarije, koje morate počistiti da biste stekli pravo da se obračunate s korumpiranim kraljem i njegovim demonskim poglavarom.

Demon's Souls sadržajno je isti kao original, uz nekoliko izmena povezanih s consumableseom i opremom. Od 11-godišnjeg prethodnika najviše se razlikuje po grafici, koja je potpuno neverovatna i koja najbolje pokazuje za kakve je sve bravure sposoban moćni PlayStation 5. Ukleto kraljevstvo Boletarija izgleda kao scenografija za neki holivudski fantaziski horor film, s detaljima kojih nije bilo u originalu ili se nisu videli usled hardverskih ograničenja PlayStationa 3. Novi Demon's Souls možete igrati u dva moda: sinematičnom, s dodatno našminkanim grafičkim detaljima, ali i gejmplejom koji je ograničen na 30 fps, ili u „performance" modu, gde je limit frejmova podignut na 60. Ovaj drugi je, naravno, preporučen, tim pre što se „pad" kvaliteta grafike zapravo i ne primećuje. Ako vas drma nostalgija, u opcijama možete naći filter „classic", koji igru šminka u kolorit identičan originalu. Jedna od novina u stavci

Prodavač koji ulива poverenje nenametljivom elegancijom i stilom

U POREĐENJU SA SVOJOM „DUHOVNOM DECOM" (DARK SOULS I KOMPANIJA), DEMON'S SOULS ISTOVREMENO JE I LAKŠI I TEŽI

Kombinacija nasilja i sreće u jednom baletsko-ubojnom pokretu

You and me. Now!

OD 11-GODIŠNJEG PRETHODNIKA NAJVIŠE SE RAZLIKUJE PO GRAFICI, KOJA JE POTPUNO NEVEROVATNA I NAJBOLJE DOKAZUJE ZA KAKVE JE BRAVURE SPOSOBAN MOĆNI PLAYSTATION 5

„šminka" jeste heptični fidbek, koji dolazi s džojpedom DualSense – osećaj i vibracije koje donosi udar metala o metal i drugi efekti odlično su urađeni.

U poređenju sa svojom „duhovnom decom" (Dark Souls i kompanija), Demon's Souls istovremeno je i lakši i teži. Da pojasnimo malo ovo... Teži je utoliko što se bonfire lokacije nalaze u boss arenama i postaju aktivne tek kad pobedite dotičnog bossa, što će vas na početku dovoditi do ludila, pogotovo ako se dosad niste sretali s ovakvim tipom igara. Igra je, takođe, lakša od DS-a, jer su i mobovi i bossovi generalno jednostavniji i manje opasni, a uz to imaju prostije borbene mehanike i seme. Ovde nema situacija koje su pogodne samo za plakanje i gađanje televizora džojpedom, već se sve može prevazići uz malo truda i eksperimentisanja.

Kad je najavljen remaster Demon's Soulsa, počele su kuljati glasine da će se u igru ubaciti i dodatni svet koji je isečen iz originala, ali to se, nažalost, nije desilo. Ostaje nada da će možda biti implementiran u neki od DLC-a, koji zasad nisu najavljeni.

Ako imate prilike, obavezno probajte Demon's Souls. Pored činjenice što je u pitanju ušminkana verzija jednog od najboljih hard-kor akcionih RPG-ova u istoriji, igra vrši funkciju prozora u budućnost gejminga na igračkim konzolama. Kad pandemija prođe i sunce ponovo obasja ovaj nesrećni svet, konzole će moći da se kupe po normalnim cenama, a sve igre za njih izgledaće ovako. Što je babi milo...

Demon's Souls

ŽANR: Akcioni RPG

RAZVOJ: Blueprint Games/Sony Interactive Entertainment

IZDAVAČ: 1 **DATUM:** 19. novembar 2020.

PLATFORME: PS5 PS4 PS3 PS2 1 PSP PSV

TESTIRAN: Intel Core i9-10850K 4GB RAM, GeForce GTX 450 III Radeon HD 5750

+ Vanserijska grafika, orkestarska muzika i originalni, brutalni gejmplej.

– Očekivali smo šestu zonu, izostavljenu iz originala.

GRAFIKA: Možete igrati u dva moda: sinematičnom, s dodatno ušminkanim grafičkim detaljima – ali i gejmplejem ograničenim na 30 fps, ili u „performance" modu, gde je limit frejmova podignut na 60. **10**

GAMEPLAY: Demon's Souls sadržajno je isti kao original, uz nekoliko izmena provocanih i consumable/easier i opremom – ući ću dubinje prethodnika najviše se razlikuje po vizuelnoj prezentaciji. **8**

ZAKLJUČAK: *Obavezna kupovina za svakog vlasnika PlayStationa 5.* **9**

Tomislav Zamečnik

PUBERTETSKA POBUNA U PAKLU

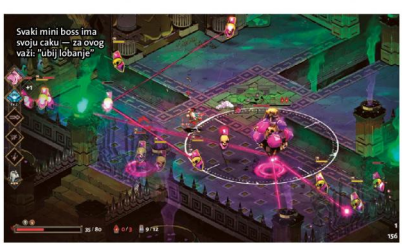
Spektakularni rogue-lite akcioni RPG, baziran na grčkoj mitologiji

Ipored pandemije, u 2020. izašlo je zaista mnogo prvorazrednih naslova za sve igrače platforme. Sad možda očekujete nastavak u stilu „... tako da nije nimalo lako reći koja je među njima najbolja." Zapravo, ništa lakše od toga – najbolji je Hades iz Supergiant Gamesa. Cyberpunk 2077 imao je previše bagova i rupa da bi mu se mogla prišiti etiketa najboljeg.

Šta je Hades i zašto tek sad čujete za njega? U pitanju je rogue-lite igra koju potpisuju genijalci što su napravili Bastion, Transistor i Pyre. U Hades su uložili sve znanje i lovu što su ih godinama mukotrpno sticali. Igra vas stavlja u ulogu mladog Zagreusa, sina grčkog boga Hadesa, vladara mrtvih i kralja podzemnog sveta, kom se do balčaka smučilo podzemlje, te je rešio da pobegne na Olimp, gde ga čekaju rodaci-bogovi koji su potpuno drugačiji od namrgođenog čaleta, opsednutog smrću. Matori Hades, naravno, ne želi da se odrekne svog besnog pubertetlije, ali je svestan činjenice da još nikome nije pošlo za rukom da napusti podzemlje, te ga ne sprečava u pokušajima koji se uvek završavaju na isti način – mladac gine i vraća se u život na ulazu u očevu palatu, besan zbog još jednog propalog pokušaja.

Hades je izometrijski akcioni RPG s proceduralno generisanim nivoima, zbog kojih je svaki pokušaj bekstva drugačiji od prethodnog. Podzemni svet sastoji se od nekoliko masivnih zona, podeljenih na sobe koje stalno menjaju raspored i protivnike, tako da je naštrebavanje nivoa nemoguće. Zone su prepune raznovrsnih mobova, koji će dati sve od sebe da se omaste vašom kožom, a posebno su zaguljeni bossovi koji vas čekaju u finalu svake sekcije podzemnog sveta.

Dugoročni ključ za uspeh u igri jesu resursi koje prikupljate u pokušajima bekstva, a koji vam omogućavaju da se razvijate, jačate i budžite se, čime će vam svaki sledeći juriš ka slobodi biti za nijansu lakši. Slobodu izbora imate i u pogledu oružja koje ćete koristiti u čišćenju ada: pored difoltnog mača, možete se opredeliti za koplje, oklopne rukavice, štit koji se baca, luk i strelu, pa i nekakav magični mitraljez. Sva oružja, osim mača, morate prethodno otključati, ulažući specijalne ključeve, koje pri-



GENIJALNOST OVOG NASLOVA LEŽI U NELINEARNOM KONCEPTU BUDŽENJA NAPADA TOKOM IGRE, U ČEMU ĆE VAM ASISTIRATI PANTEON S OLIMPA

kupljate na isti način kao i materijal za levelovanje.

Genijalnost igre leži u nelinearnom konceptu budženja napada tokom igre, u čemu će vam asistirati panteon s Olimpa. Zevs, Posejdon, Atina, Afrodita, Ares i ostatak ekipe teleportovaće vam specijalne pauerapove koji na jedinstven način ojačavaju vaše difoltne napade. Te specijalke možete i mešati, te, recimo, difoltni napad, ojačan Afroditinom magijom koja slabi protivnike, dopuniti Zevsovim alternativnim napadom što prži protivnike munjama. Kombinacija ima zaista mnogo, a lepota cele stvari sastoji se u tome što nikad nećete znati ni koji bogovi šalju bonuse, niti koje ćete bonuse zapravo dobiti. Recept za uspeh u igri samo je jedan – morate postati dobri u svim mogućim kombinacijama. Ako vam se konstantna pogibija i ponavljanje u jednom trenutku smuče, u opcijama možete aktivirati „God mode" i celu igru bukvalno razbucati bez većih problema. Ali tako se gubi veći deo njenog specifičnog šmeka.

Iako je borbeni koncept briljantno smišljen, prava lepota igre leži u likovima, njihovim odnosima i fantastičnim dijalozima koje među sobom vode. Bogovi, polubogovi, heroji i zlikovci Olimpa i podzemnog sveta često su urnebesno smešni u svojim tripovima i kapricima, ali naš junak ne ostaje im dužan. U igri postoji tona dijaloga koji se uopšte ne ponavlja, ili barem mi nismo naleteli na recikražu za dvadesetak sati igranja.

Hades je prelepa igra, prepuna ručno crtanih motiva, urađena u šarenoj i kitnjastoj stripskoj estetici, koja će vas zaista oduševiti. Budući da je reč o kombinaciji 2D pozadina i 3D akcije, hardverski je minimalno zahtevna, što je još jedan plus u moru pozitivnih utisaka o ovoj briljantnoj igri.

Koliko god da kopate, nećete iskopati ništa bolje od ovoga. Ukoliko spadate u ljubitelje akcionih RPG-ova, a ne prezate od nešto veće težine, Hades se mora naći na vašoj zimskoj plej-listi. Verujte nam na reč, nema boljeg načina da se potroši dvadesetak evra.

Hades

ŽANR: Roguelike RPG
IZRADIO: Supergiant Games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 17. septembar 2020.
PLATFORME: PC SWC 360 PS4 ONE 3DS PSV
ZAHTEVI: Intel DualCore CPU, 4 GB RAM, 1 GB Video RAM

+ Briljantna rogue-lite akcija, fenomenalni likovi, genijalna priča.

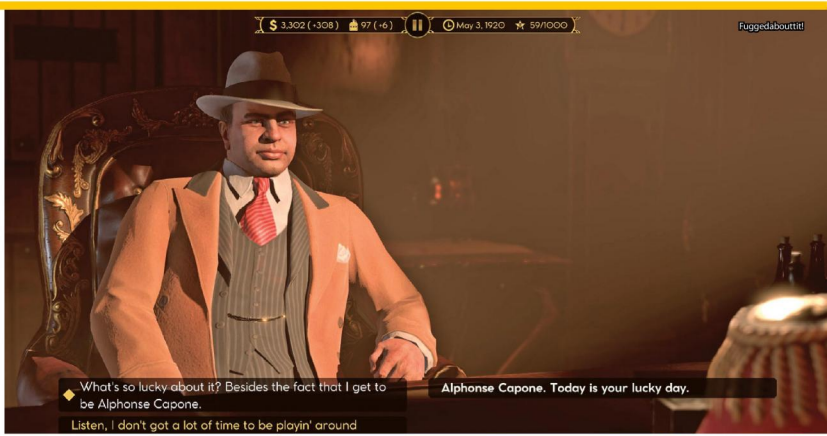
– Hmm, ode se traži neko ko nabija mak na konac, a to nismo mi.

GRAFIKA: Hades je prelepa igra, prepuna ručno crtanih motiva, urađena u šarenoj i kitnjastoj stripskoj estetici, koja će vas zaista oduševiti. 9

GAMEPLAY: Genijalnost ovog naslova leži u nelinearnom konceptu budženja napada tokom igre, u čemu će vam asistirati panteon s Olimpa. 9

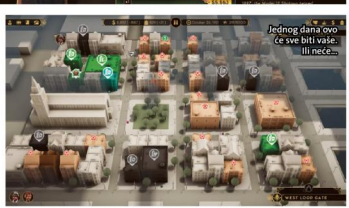
ZAKLJUČAK: *Verovatno najbolja igra koja je izašla u 2020. godini. Čuj nas – verovatno. Sigurno!* 9

Tekst: Stojan Karamitrović



PONUDA KOJU MOŽETE ODBITI

Upravljačka simulacija gangsterske imperije u doba prohibicije



CILJ IGRE JESTE POTPUNA DOMINACIJA ČIKAGOM, A ZA NJEGOVO POSTIZANJE IMATE NA RASPOLAGANJU TRINAEST GODINA, KOLIKO JE ISTORIJSKI TRAJALA PROHIBICIJA

U ljudskoj istoriji najgluplјih političkih odluka, jedno odprvih pet mesta zauzima ustavna zabrana proizvodnje i točenja alkoholnih pića koja je 1920. doneta u Americi. Takozvana prohibicija izvela je na scenu organizovani kriminal, koji uspešno opstaje već sto godina, hvala na pitanju.

Empire of Sin igra je koja se bavi usponom gangsterske imperije tog perioda, na čijem čelu stoji mafiozo ili mafijaškinja, po vašem izboru. U igri imate istorijske, legendarne bossove, poput Ala Kaponea i Dina O'Baniona, ali i gomilu fiktivnih likova inspirisanih istorijom i mafijaškim filmovima, te serijama poput Boardwalk Empirea. Budući da je igra kombinacija upravljačke simulacije i RPG-a, od izbora bossa u izvesnoj meri zavisi i vaš stil igranja, makar u teoriji.

Cilj igre jeste potpuna dominacija Čikagom, a za njegovo postizanje imate na raspolaganju trinaest godina (1920–1933), koliko je istorijski trajala prohibicija. Da biste postali neko i nešto na turbulentnim ulicama prestonice kriminala, morate se neprestano širiti, preuzimajući lokale od konkurencije, oličene u drugim gangsterima. Na početku igre nećete morati nikome da se zamerate, jer veliki broj lokacija za vaše spikizije (kamuflirane kafane), kazina, destilerije i kupleraje zauzimaju neorganizovani krimosi, koje možete počistiti bez posledica. Tek kasnije, kad ponestane prostora za širenje, moraćete se uhvatiti ukoštac s drugim bandama.

Najveći problem igre jeste to to što je tako banalno laka da bukvalno ne nudi nikakav izazov. Protivničke bande, izgleda, sačinjavaju obični slepci koji nisu u stanju da organizuju odbranu ili smisle protivnapad, već čekaju da ih demolirate kao male majmune. Možete ih eliminisati na dva načina: postepeno, tako što ćete napadati jedan po jedan lokal, ili instant, tako što ćete jurišati na sigurnu kuću u kojoj se krije boss s pratnjom. Bukvalno je dovoljno da igrate nekoliko sati i malo nabudžite svog bosa i ekipicu koja ga prati, kao i da se prošetate kroz sve sigurne kuće u Čikagu, te napunite olovom kom-

NAJVEĆI PROBLEM IGRE JESTE TO ŠTO JE TAKO BANALNO LAKA DA BUKVALNO NE NUDI NIKAKAV IZAZOV

pletnu konkurenciju.

U igri postoji i diplomatija, ali je, u kontekstu odsustva izazova, relativno besmislena. S bossovima možete sklapati raznovrsne sporazume i trgovinske dilove; možete ih podmićivati, plaćati im zaštitu ili zahtevati da vam je oni plaćaju, a posebne „kombinacije" možete praviti s policijom. Bitno je samo da imate para, jer u igri keš rešava sve probleme koje biste mogli imati.

Empire of Sin igra je koja ima prilično jednostavnu ekonomiju. Što više lokala imate na terenu, to ćete zarađivati više novca. Osnovni resurs koji pokreće vašu kompletnu imperiju jeste alkohol, koji ćete sami proizvoditi u svojim ilegalnim distilerijama. Postoji više vrsta alkohola, a u zavisnosti od dela grada gde imate lokale, točićete skuplje ili jeftinije varijante. Svaki lokal koji posedujete, bez obzira na tip, ima nekoliko karakteristika koje možete budžiti novčanom investicijom. Kafana s boljim ambijentom, ona gde teče viski umesto brlje, zarađivaće više novca nedeljno nego rupčaga gde se može popiti samo neka jeftina travarica. Kao što vidite, ni ekonomija nije izazovnija od borbe – tako je banalno jednostavna da je može skapirati i trenirana gorila.

U igri postoje i potezne, taktičke borbe u maniru XCOM-a i sličnih naslova. Vaš boss, kad ga malo nabudžite iskustvom, talentima i epic oružjem, postaje toliko moćan da borbene situacije može samostalno rešiti u jednom ili dva poteza. U svim drugim situacijama borbe traju predugo. Recimo, često će vam se dešavati da se u blizini vaših lokala, koji se graniče s onim konkurentskim, pošibaju dve bande, a u frku će uvek uleteti i straža vaših objekata. Te borbe moraju se odraditi (ručno) do kraja, ne mogu se ubrzati niti prekinuti, a predstavljaju najveću gnjavažu koja postoji u igri.

Ako se za igru može reći da na nekom polju briljira, to je grafička oprema i generalna produkcija. Ulice Čikaga i enterijeri lokala odlično su urađeni, a 3D modeli krimosa i glasovna gluma zaista su sjajni.

Empire of Sin ima dobru ideju, solidnu produkciju, ali kao igra podbacuje na svim poljima. Na mobilnim telefonima postoje gangsterske strategije koje nude više izazova nego ovaj sorry excuse za mafijašku simulaciju.

Empire of Sin

ŽANR: Upravljačka simulacija
IZDAVAČ: Romero Games / Paradox Interactive
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 1. decembar 2020.
PLATFORME: PC SWI XBX PS4 ONE IOS PSV
MINIMALNI SISTEMSKI ZAHTEVI: Intel Core i5-550/AMD Phenom II X3 720, 4 GB RAM, GeForce GTX 460/Radeon R7 250/Radeon Vega 11

Dobra grafika, bogata produkcija.

Igra je previše laka i previše monotona.

GRAFIKA: Ulice Čikaga i enterijeri lokala odlično su urađeni, a 3D modeli krimosa i glasovna gluma zaista su sjajni. 8

GAMEPLAY: Najveći problem igre jeste to što je tako banalno laka da bukvalno ne nudi nikakav izazov. 4

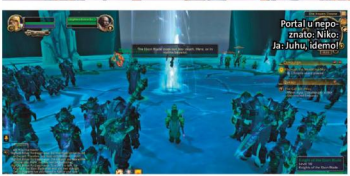
ZAKLJUČAK: *Pustite ovu igru da spava s ribama...* 5

Tekst: Stojan Kasmajlović

Bačvica puna Anima, novog resursa koji ćete grindovati

SYLVANAS OPET NEŠTO DIVLJA

Arbiter je praktično A'Dal s drugačijim skinom


Portal u nepoznato: Niko: Ja: Juhu, idemo!

SVET SHADOWLANDSA SASTOJI SE OD PET ZONA, U ČIJEM JE CENTRU ORIBOS, GRAD KOJI IGRA ULOGU ČVORIŠTA KAO DALARAN ILI SHATTRAH

I dalje igrate World of Warcraft?

Shadowlands je osma jubilarna ekspanzija za World of Warcraft, fantazijski MMO čija je popularnost drastično opala od slavnih dana Wrath of the Lich Kinga, ali je i dalje veća od popularnosti svih drugih konkurentskih naslova. Fluktuacije broja pretplatnika posledica su divljih varijacija na polju kvaliteta: nakon jedne dobre ekspanzije najčešće bi došle dve loše, koje bi oterale buljuke ljudi. Posle kriminalne Bitke za Azeroth, željno smo iščekivali nešto što bi nam vratilo veru u vitalnost WoW-a...

Shadowlands je upravo to. Ova solidna ekspanzija uvodi ceo jedan region u World of Warcraft, zagrobne zemlje Shadowlandsa, gde završavaju duše svih umrlih iz Azerotha, Draenora i ostatka kosmosa. Nakon što je Sylvanas silom ražalovana s trona Horde, rešila je da napakosti svetu tako što će ukinuti instituciju Lich Kinga: napala je jadnog Bolvara, rasturila mu šlem dominacije, što je imalo dve loše posledice – undeadi širom sveta odlepili su bez kontrole, a i otvorio se portal ka zemlji mrtvih. Kako joj to nije bilo dovoljno, kidnapovala je većinu lidera Horde i Alianse, te ih zatočila u dimenziji Maw, efektivnom paklu Shadowlandsa.

Prva stvar koju ćete primetiti jeste kompresija igračkih nivoa: Battle of Azeroth završili ste na 120, koji je sad zipovan na pedeseti, tako da vam ostaje deset nivoa za levelovanje do Shadowlands maksimuma. Sam proces levelovanja linearan je, sinematičan i previše lak za naš ukus, tako da se pitamo čemu levelovanje uopšte služi osim da troši vreme? Celo „setovanje scene" mogli su pokriti jednom dugačkom

filmskom scenom i odmah nas baciti na šezdeseti nivo, odakle kreću zabavne stvari, instance, raidi i grind reputacija.

Svet Shadowlandsa sastoji se od pet zona, u čijem je centru Oribos, grad koji igra ulogu čvorišta kao Dalaran ili Shattrah. Tokom kampanje posetićete svaku zonu i upoznati se s njenim žiteljima, gde ćete morati da donesete odluku kad dostignete maksimalni nivo. Izbor između četiri covenanta (frakcije) podrazumeva nekoliko stvari – jedinstvene borbene sposobnosti, unikatne questove i specifičnu bazu operacija (HQ). Ovde nema dobrih i pogrešnih izbora, ali svakako ćete biti motivisani da nabudžite makar još jednog ili tri alta kako biste pokrili ostatak. Blizzard je konačno našao elegantan način da nam sisa slobodno vreme dok čekamo na nov sadržaj u godinama što dolaze.

World of Warcraft: Shadowlands prepun je novina čiji broj premašuje obim ovog tekstića. Ovo je solidna ekspanzija s dobrim endgejmom i mnogo sadržaja, ali s pomalo zamornim (doduše, brzim) procesom levelovanja. Svidela vam se ili ne, to vam je što vam je u naredne dve godine.

The Jailer, prvi iz galerije masnih negativaca nove ekspanzije

Nije bitno jesi li velik, nego jesi li tehničar

POSLE KRIMINALNE BITKE ZA AZEROTH, ŽELJNO SMO IŠČEKIVALI NEŠTO ŠTO BI NAM VRATILO VERU U VITALNOST WOW-a... SHADOWLANDS JE UPRAVO TO

World of Warcraft Shadowlands

ŽANR: MMORPG

IZDAVAČ: Blizzard Entertainment

BROJ IGRAČA: 1 **TERMIN:** 23. novembar 2020.

PLATFORME: PC | PS3 | 360 | PS4 | ONE | 3DS | PSV

MINIMALNI SISTEMSKI ZAHTEVI: Intel Core i5-3450 / AMD FX 8300, 4-GB RAM, GeForce GTX 360 / Radeon RX 560/Intel UHD Graphics 630

+ Solidan endgejm. Covenanti su odlična ideja.

– Proces levelovanja linearan je i operisan od svakog izazova.

GRAFIKA: Grafika igre ne napreduje dovoljno brzo i, bez sumnje, oseća se da joj je potreban još jedan radikalan redizajn **6**

GAMEPLAY: Prva stvar koju ćete primetiti jeste kompresija igračih nivoa. Battle of Azeroth završili ste na 120, koji je sad zipovan na pedeseti, pa vam ostaje deset nivoa za levelovanje do Shadowlands maksimuma. **8**

ZAKLJUČAK: *Ako možete zaboraviti i oprostiti Battle for Azeroth, dajte šansu Shadowlandsu – nije loš.* **7**

Tekst: Stojan Karamatijević

FAN GALERIJA

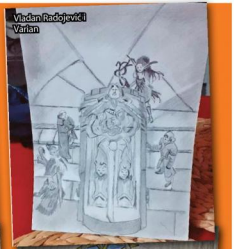
WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

Kao prvo, hvala i svaka čast svima koji su nam poslali svoje crteže World of Warcraft! Svi ste bili sjajni, pa nam je žao što će samo jedan od vas dobiti specijalno kolekcionarsko izdanje World of Warcraft: Shadowlands – Collectors Edition!

Odlučili smo se da ovaj najbolji novogodišnji poklon ponese kući veliki WoW fan – Slavko Mikić, koji nam je, pored samog crteža, poslao i snimak kako ga pravi. Slavko, šalji nam kućnu adresu i spremi čokoladne bananice da nas počastiš!

WIN! WIN!

Ivan Delić i Tyrande Whisperwind



Vladan Radojević i Varian

Slavko Mikić

Aleksa Dević i njegov Gnome

Lana Srdić

Marko Gadžić i Kel'Thuzad

ČELIČNA KRILA NAŠE ARMIJE

Može li borbena simulacija letenja s mikrobudžetom izaći na duel Ace Combatu?

Dečko, to ti nikad neće poleteti", verovatno su govorili Abiju Rahmaniju i timu Sector D2, koji su se upustili u izradu duhovnog naslednika Ace Combata. Stvoriti nešto što će biti dostojan rival legendarnom serijalu nije jednostavno ni kad na raspolaganju imate više od tri čoveka, koliko čini osnovni deo ove vesele ekipe. Drugi ograničavajući faktor bile su finansije, budući da je kampanja Kickstarer sakupila oko 70.000 evra. To jeste 300 odsto više nego što se Sector D2 nadao da će dobiti, ali je i dalje nekoliko desetina puta manji budžet od onog za Ace Combat 7. Na kraju, postavlja se pitanje šta to Project Wingman može novo ponuditi u žanru koji odavno ne unosi nikakve veće novine?

Autorski tim imao je za cilj da implementira sve najbolje elemente Ace Combata, a zatim doda neke stvari koje fanovi odavno žele da vide u njemu. Gejmplej je tako na prvi pogled identičan, uz kontrolni sistem koji će ljubitelji serijala Bandai Namco lako prepoznati. Za neupućene, ovo nikako nije realistična borbena simulacija, tako da se nećete zamarati tonom nerazumljivih procedura kao u Flight Simulatoru. Isto tako, nije nikakav problem da u akciju ponesete na stotine raketa, tako da je zaista teško ostati bez naoružanja. Pritom, Project Wingman, za razliku od svoje inspiracije, dozvoljava da u sukob ponesete tri različita tipa arsenala! U kombinaciji s moćnijim avionima koje ćete s vremenom otključavati, to predstavlja ubitačnu formulu, tako da standardni nivo težine i nije neki izazov. Velika olakšavajuća okolnost jeste i to što na raspolaganju imate izuzetno efikasan flare sistem, koji će vas štititi od protivničke vatre. Stvar je u tome što se on automatski obnavlja za nekoliko sekundi, pa vam je dovoljno samo malo manevrisanja da izbegnete prevelike probleme. Ipak, već na početku igre vodićete taktičke bitke s brojnim protivnicima koji će se braniti na isti način. Kad je reč o misijama, one su vrlo raznovrsne i, za razliku od Ace Combata, nisu vremenski ograničene. S jedne strane, to daje osećaj slobode, ali možda bi bilo bolje da misije nemaju previše strog tajmer. Ipak, svideo nam se to što se neki zadaci završavaju sletanjem, mada je ono samo opciono.

Od priče ne očekujte previše, jer na nju očigledno nije potrošen veći deo skromnog budžeta. Opet, saga o alternativnom svetu i ratovima nacija koje angažuju plaćenike umnogome je inspirisana Ace Combatom, ali ovde zaboravite na bilo kakve međuanimacije. Vaše je samo da nekako preživite misiju i vidite šta vas sledeće očekuje.

Pomenuli bismo i Conquest mod, koji ima strukturu slučajno generisanih okruženja, gde ih osvajate jedno po jedno. Svaka naredna misija postaje teža, ali istovremeno možete angažovati saborce koji su iznenađujuće efikasni. Ovo je i jedina alternativa kampanji, budući da ne postoji klasični multiplejer.

Bez obzira na svoj budžetski karakter, Project Wingman izgleda natprosečno dobro, uz lepo dizajnirana okruženja i detaljne avione koji se minimalno razlikuju od onih pravih, čisto zbog izostanka licence. Specijalni efekti su odlični, pogotovo eksplozije, a jedino oblaci nisu tako realistični kao u Ace Combatu 7. Zvučna podloga ne zaostaje, što se podjednako odnosi na tone dijaloga i muziku.

Ukoliko volite Ace Combat, a odavno ga niste igrali, Project Wingman predstavlja odličnu alternativu. Mi ga i ne doživljavamo kao jeftinu kopiju, već kao odavanje počasti serijalu koji je jedini umeo da spusti borbene simulacije letenja među mase.

Project Wingman

ŽANR: Borbena simulacija letenja
IZDAVAČ: Humble Games
DATUM IZDAVANJA: 1. decembar 2020.
PLATFORME: PC PS3 360 PS4 PS5 XBOX ONE
ZAHTEVI: i5-2300/FX-6350, 4GB RAM, GTX 660Ti/R9 270

Conquest mod, raznovrsniji izbor aviona nego u Ace Combatu, pametni wingmeni.

Odsustvo međuanimacija, nema multiplejer, malo pravih novina.

GRAFIKA: Prilično atraktivna i lepo optimizovana. 7

GAMEPLEJ: Sve je baš kao u Ace Combatu, ali ima i stvari poboljšanja. 8

ZAKLJUČAK: *Odlična alternativa mnogo poznatijem serijalu.* 7,5

Tekst: Vladimir Dalapčev

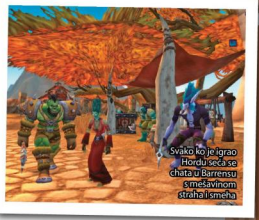
Jugdment oklop + Lok'amir il Romathis bili su vlažni san svakog paladina i paladinke

Lok'tar ogar!

Muradinove mi brade, dugo se nismo videli!

Ragnaros, jedan i jedini

BoP na glavu – i može da ti ga duva


Svako ko je igrao Hordu seća se chata u Barrensu s mešavinom straha i smeha

KAO DROGA

Najznačajniji MMORPG u XXI veku

Šesnaest godina nakon što je izašao na tržište, World of Warcraft i dalje ima nekoliko miliona pretplatnika, što je rekord o kojem druge MMO igre mogu samo sanjati. To jest mogle bi sanjati da nisu odavno mrtve i ugašene. Dodatnoj revitalizaciji pretplatnika pomogao je nedavni izlazak Shadowlandsa, osme ekspanzije za ovaj najpopularniji fantazijski MMO na planeti (vidi opis u ovom broju).

A sve je počelo prilično (ne)skromno. Ogromna popularnost igre od prvog dana – zabezeknula je ekipu u Blizzard Entertainmentu, koja je launch pripremila na krajnje amaterski način, obezbedivši nekoliko puta manje serverske kapacitete od potrebnih. O, to su bili dani ludila i čekanja u redu za logovanje na server, što je nekad trajalo satima. Danas, kad su ljudima živci mnogo tanji, takav javašluk završio bi se nekakvim oblikom masovnog fizičkog nasilja. World of Warcraft bio je potpuno drugačiji od svake druge slične igre na tržištu, pogotovo od Everquesta 1 i 2, koji su bili namenjeni hard-kor igračima, onima koji nisu marili za sinematičnost iskustva i detaljno razrađenu priču. Jednostavno rečeno, WoW bio je savršeno ušminkan, savršeno zarazan i neodoljiv u svojoj optimizovanosti i tehničkim mogućnostima. Na primer, nijedan drugi MMO nije imao jedinstveni, kontinualni svet koji se strimovao u „jednoj" ravni, već je bio parcelisan na shardove i instanciran. WoW je od samog početka davao do znanja da se njegovi autori ne zezaju, već da su namerili da postanu broj jedan.

OGROMNA POPULARNOST IGRE OD PRVOG DANA – ZABEZEKNULA JE EKIPU U BLIZZARD ENTERTAINMENTU, KOJA JE LAUNCH PRIPREMILA NA KRAJNJE AMATERSKI NAČIN

I postali su broj jedan već na drugoj ekspanziji. Wrath of the Lich King popeo je broj pretplatnika na masivnih dvanaest miliona, što je za 2008/2009. godinu bio nezamisliv broj. Ne zaboravite, to nije bio puki broj ljudi koji se loguju na server – to je bio broj igrača koji plaćaju pretplatu od 13 evra. Kakve su se pare tu vrtele — da čoveka zaboli glava od računanja...

World of Warctaft stameno je dominirao u prvim godinama druge decenije XXI veka, da bi se broj pretplatnika lagano počeo osipati negde nakon četvrte ekspanzije. U želji da igru učini dostupnom bukvalno svakoj budali, Blizzard je pojednostavljivao jedan za drugim sistem u igri, što se nije dopalo veteranima, koji su zahtevali jače i zaguljenije izazove. Hoće li WoW: Shadowlands resetovati točak istorije i hoće li WoW ponovo početi da obara rekorde? Ne verujemo da će broj ikad više dostići dvanaest miliona, ali da će biti impresivna – u to ne sumnjamo.

World of Warcraft

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: Blizzard Entertainment
BROJ IGRAČA: ~ TERMIN: 2004.
PLATFORME: PC, Mac

NAJBOLJE IGRE U GODINI 2004.

HALF-LIFE 2: *Naša omiljena igra u serijalu! Posle Half-Lifea 3, naravno...*

FAR CRY: *Dok čekamo šesti nastavak, setimo se kako je franšiza uopšte počela...*

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS: *Igra koja je pojela stotine sati našeg života!*

ROME TOTAL WAR: *Jedna od najboljih strategijskih igara koje su ikad izdate!*

Tekst: Stojan Karamatijević

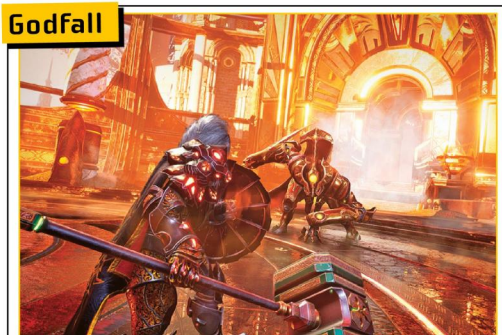
NBA 2K21

Delimično iskupljenje

NBA 2K21 igra je koju treba preskočiti u izdanjima za PC, PS4 i Xbox One, a poučeni dosadašnjom istorijom, zaista nismo ništa očekivali od next-gen verzije. Naravno da smo znali da će grafička unapređenja biti velika, ali ne bismo se iznenadili da su, zbog kratkog vremena za razvoj, izbacili deo sadržaja. Međutim, desilo se pravo čudo! Naravno, vizuelni korak unapred jeste ono što se najlakše primeti. Skok u odnosu na nekoliko godina zastareli endžin primetan je u svakom segmentu, a najviše kad je reč o licima igrača (naročito kad su oznojeni!) i realističnosti osvetljenja. Ipak, ray tracinga nema u ovoj ediciji. Mnogo pažnje posvećeno je i sporednim detaljima, pa je, kao u stvarnosti, prostor iza koša pretrpan foto-reporterima, a tu su i svi ostali – od momaka koji nose peškire do onih zaduženih za glancanje parketa. Vizuelni utisak poboljšava i nova podrazumevana kamera – spuštena dosta nisko i relativno zumirana, ali ipak vrlo udobna za igranje. Ono što nas je oduševilo jeste izostanak učitavanja, jer odmah po odabiru timova – naći ćete se u areni! Ovo nismo videli još od doba 16-tobnih konzola. Poređenja radi, učitavanje na prošloj generaciji konzola trajalo je tridesetak sekundi! Sve je ovo ipak u granicama očekivanog, ali to ne važi za druga poboljšanja. Igra je tako dobila potpuno nov sistem menija, koji su vizuelno atraktivniji i upotrebljiviji. Dalje, tu je i više sadržaja, što podrazumeva radikalno unapređeno onlajn okruženje, proširenu karijeru, bolju WNBA integraciju, pa čak i alternativne komentatore! Naravno, ništa od svega lepo rečenog ne može sakriti činjenicu da i ovo prvo next-gen izdanje serijala NBA 2K ima ozbiljan problem s mikrotransakcijama. U karijernom režimu unapređivanja igrača teku abnormalno sporo, a 2K Sports jedva čeka da vam slomi volju i natera vas da pravim novcem ubrzate postupak. Dodajmo tome i to da AI vaših saigrača nije ništa bolji za konačan utisak, koji je daleko od sjajnog.

ŽANR: Simulacija košarke
IZDAVAČ: 2K Sports
PLATFORME: PC ONE PS5 XSX SW
7,5

Godfall



Pad bogova

Početak prodaje nove generacije konzola sjajna je prilika za besplatnu reklamu, a to je, izgleda, znao Gearbox Publishing. Godfall je izazvao mnogo pažnje upravo zato što je u pitanju jedna od prvih igara za PlayStation 5. Ovu akciju sa RPG elementima karakteriše brz i atraktivan gejmplej, budući da na raspolaganju imamo tonu komboa. U tom segmentu, Godfall se od predstavljanja poredi s God of Warom, ali u poređenju s njim, čak ima i neke prednosti. Problem je to što je izvođenje praktično isto od početka do kraja avanture. Liče čak i tri sveta što ćete ih posetiti, toliko da je najveća razlika drugačija kolorna paleta. Interesantno, igra se vrti oko četiri tradicionalna elementa – vode, vazduha, vetra i vatre, ali ovaj poslednji jedini nema svoj svet. Kako se čini, razvojni tim nije imao vremena da završi igru do izlaska PS5, pa su odlučili da otfikare četvrtinu sadržaja! Nedovršenost se vidi i u toni bagova, mada Godfall u toj kategoriji ipak zaostaje za standardima koje je postavio Cyberpunk 2077. Grafička podloga je odlična, mada, kao što smo rekli, sve bi bilo još bolje da okruženja nisu toliko slična. Drugo, PS5 verzija nije baš sjajno optimizovana, pa očekujte relativno česta usporavanja.

ŽANR: Akcioni RPG
IZDAVAČ: Gearbox Publishing
PLATFORME: PC ONE PS5 360 3DS
6

XIII Remake

13 jeste nesrećan broj

Krajnje je vreme da upamtimo kako rimastere, ributove i rimejkove ne dobijaju samo najbolje igre već i naslovi koji su jedva držali glavu iznad proseka. Nesrećni Microids tako je odlučio da vrati u život ostvarenje rađeno po stripu XIII, koje u 2021. slavi punoletstvo. Ovaj naslov krasila je zanimljiva priča, atraktivna cell-shaded prezentacija i pristojan, mada pojednostavljen FPS gejmplej. Ovaj broj Gamera polako se pretvara u festival bagovitih naslova. Bolje rečeno, u vrlo jakoj konkurenciji, XIII Remake stoji rame uz rame sa Cyberpunkom 2077! U ovom ostvarenju faličan je bukvalno svaki element, počevši od grafičkih bagova pa do nestajanja zvuka, užasnih animacija ili detekcije pogađanja protivnika. Pritom, ovaj naslov skoro da je neupotrebljiv na konzolama prošle generacije! Čak i još uvek respektabilni Xbox One X trpi velika usporenja, iako XIII rimejk predstavlja jednu od ružnijih igara koje smo videli u skorije vreme. Kad je reč o gejmpleju, svega nekoliko oružja ima upotrebnu vrednost, ali to i nije neki hendikep. Naime, protivnički AI potpuna je katastrofa, budući da im ne pada na pamet da hvataju zaklon – uglavnom izigravaju nepokretne mete. Mada se Microids već izvinio za ovu katastrofu i najavio pečeve, velika je sramota što su ovakav naslov pustili u prodaju.

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Microids
PLATFORME: PC PS5 PS4 ONE PSV

2

Need for Speed Hot Pursuit Remastered

Više port nego rimaster

Nadamo se da ćete razumeti ovu rečenicu, jer Need for Hot Pursuit jeste rimasterovana verzija ributa serijala Hot Pursuit. Po mišljenju mnogih, upravo je ovo ostvarenje iz 2010. poslednji uspešni izdanak pomenutog serijala, koji otad baulja kao pijanac u noći. Zato je desetogodišnjica njegovog izlaska bila savršen povod da Electronic Arts najavi rimasterovanu verziju. Da budemo iskreni, nismo imali ništa protiv, jer smo odavno planirali da se vratimo u okruženje fiktivnog okruga Seacrest. Zašto to odmah ne pomenuti, Hot Pursuit neodoljivo podseća na najbolje izdanke serijala Burnout. Gejmplej razlike su minimalne, pa se ovaj naslov diferencira strukturom karijere, gde se možete biti s obe strane zakona. U zavisnosti od toga jeste li progonitelj ili progonjeni, na raspolaganju imate ofanzivni i defanzivni arsenal, koji često ima presudnu ulogu. Uz AI koji obilato koristi catch-up logic rutinu, jasno je da su trke uvek uzbudljive do poslednjeg momenta! Ovaj rimaster podsetio nas je na to koliko je sve to zabavno, uz odlične arkadne kontrole i lep izbor automobila. EA podsetio nas je i na grafičku podlogu, s obzirom na minimum minimuma unapređenja! Ovo se posebno odnosi na PC izdanje, koje i u originalu podržava visoke rezolucije i 60 frejmova u sekundi.

ŽANR: Need for Speed Hot Pursuit Remastered
IZDAVAČ: Electronic Arts
PLATFORME: PC ONE PS4 SWC PSV

7

Za razliku od derikoža iz 2K Gamesa, koji NBA 2K21 za next-gen konzole tretiraju kao zasebnu igru i prodaju je za ludačkih 70 evra, EA Sports nudi apgrejd na PS5/Xbox Series X/S verzije FIFA 21 potpuno besplatno! Doduše, treba biti iskren i reći da ovde i nema previše novina. Zapravo, pozivajući se na ranija iskustva s prvim EA sportskim igrama za nove generacije konzola, možemo biti prezadovoljni time što ovde ništa ne nedostaje kad je reč o sadržaju. Nažalost, gejmplej poboljšanja nismo osetili, tako da je i dalje sve podređeno ofanzivnom fudbalu, jer vaš vezni red uglavnom statira kad se branite. Šta je onda novo? Recimo, kamera koja uspeva da pokrije veći deo terena i publike na tribinama, što nas približava više TV prenosu. Tu su i nove animacije pre i posle završetka meča, mada ćete ih se verovatno brzo zasititi. Na terenu, saigrači će vam se direktno obraćati, tražeći da požurite s izvođenjem auta ili sugerišući kome da dodate loptu. Naravno, najveća unapređenja tiču se grafike. Mnogi igrači dobili su nova lica; duga kosa izgleda bolje i realističnije je animirana, a primetićete i pomeranje nožnih mišića. Ipak, najbitnije je drastično unapređeno prelamanja svetlosti. Nažalost, svi modovi ostali su u postojećem obliku, ali još jednom – ovaj apgrejd barem je besplatan.

ŽANR: Simulacija fudbala
IZDAVAČ: EA Sports
PLATFORME: PC5 PS5 XSX ONE PS4 XBOX

7,5

Siege Castles

Ne pričaj s njim – nabodi ga

Najzaraznija mobilna igra koju smo igrali ove jeseni i zime jeste Siege Castles, svojevrsna mešavina upravljačke simulacije, balističke analize, arhitekture i timesink mehanike s čekanjem na energiju.
Poenta Siege Castlesa jeste rušenje protivničkog zamka pomoću sopstvenog zamka, koji ste napravili korak po korak, zid po zid, balistu po samostrel, trebuše po top i... shvatate poentu. Multiplejer u igri je asimetričan, što znači da ćete se boriti s kreacijama koje su napravili drugi ljudi, bez potrebe da oni budu onlajn.
U igri se borite automatski – svaka opsadna sprava, garnizon vojnika, generator barijera i

Fruit Ninja 2

Bolje nindža nego m... andarina

Verovatno najpopularnija mobilna igra svih vremena konačno je dobila službeni nastavak. Fruit Ninja 2 raskošan je, atraktivan i budžetan, ali i zakomplikovan tonom igračkih modova, opcionih aktivnosti, loota i drugih trica i kučina. Autori su čak i ponudili season pass, koji možete kupiti po početnoj ceni od 1.299 dinara. Fruit Ninja... Season Pass... elmezajebavaš, gari?
Dobra strana igre jeste to što onaj koji ne želi da plaća nije prinuđen na to. Ama baš ništa vas ne ograničava u seckanju voća i gajenju biljaka koje daju buffove, samo što ćete bez passa sporije nabavljati loot. Kakav loot? Pa alternativne nindže i različite katane za njih, koje nude specifične bonuse pri igranju. Pored redovnih nivoa, svaki čas dolaze limited time izazovi – dok smo ovo pisali, bio je aktivan mod koji kombinuje guitar hero mehaniku i seckanje voća.
Od Fruit Ninje napravili su nauku... Što je najgore, to su odlično odradili, mangaši nijedni.

ŽANR: Akciona igra
IZDAVAČ: Halfbrick Studios
PLATFORME: Android, iOS

8

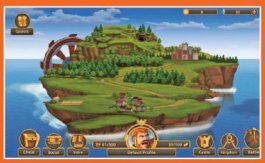
League of Legends: Wild Rift

LOL na mobilnom

Nije vam dosta LOL-a na PC-ju, već ga morate igrati i na mobilnom? Doo, šta ti je narkomanija...
LOL: Wild Rift mnogo je brža varijanta najpopularnije MOBA igre na planeti, s mečevima koji retko kad traju duže od petnaestak minuta. Kontrole su optimizovane za tačskrin, a koncipirane su u stilu twin stick pucačine s tasterima za strane. Sve je vrlo inuitivno i sve možete naučiti dok kažete „kec", čak i ako nikad niste igrali „veliki" LOL. Grafika je takođe vanserijska, zbog čega će vam trebati solidniji telefon ili tablet.
League of Legends: Wild Rift daleko je najbolja MOBA igra koja postoji za iOS i Android. Sledeći je na potezu Valve, koji sigurno neće dozvoliti da DotA na mobilnim uređajima ostane svedena na debilanu koja se zove DotA Underlords.

ŽANR: MOBA
IZDAVAČ: Riot Games, Inc
PLATFORME: Android, iOS

9



drugi borbeni aduti koje imate na raspolaganju počinju da dejstvuju (u skladu s naredenjima) čim partija počne. Ta naređenja mogu biti vrlo precizna, recimo, jedinici strelaca možete naložiti da izađu i počnu da rokaju tek kad protivnik pošalje svoju vojsku. Pojedinačnim spravama takođe možete definisati ciljeve – recimo, katapultima izdate naređenje da ignorišu sve osim centralne sobe protivničkog zamka, čijim uništenjem dobijate partiju. U igri postoji odličan statički modul, koji podseća na Angry Birds: dobar pogodak u ranjivi deo zamka dovešće do lančane reakcije i totalnog rušenja.

Svoj zamak projektujete koristeći delove koje dobijate po sistemu slučajnog izbora, otvarajući kovčege s lootom, koje zarađujete skupljanjem poena. Ti kovčezi otvaraju se odmah – nema manijakalnog čekanja kao u drugim igrama – ali da biste dobijali poene za njih, treba vam hrana koja se prikuplja polako, u selu pored zamka koje takođe morate budžiti. Zahvaljujući ovakvom sistemu, neće biti praznog hoda, kao, recimo, u igri Clash Royale, gde nema poente igrati kad se napune slotovi za loot kovčege. Sve u svemu, Siege Castles vlada. Jedina stvar koja nervira jesu preče-ste reklame, ali ne možeš imati sve u životu.

ŽANR: Upravljačka simulacija
IZDAVAČ: Plug in Digital
PLATFORME: Android, iOS
9

JOŠ 4 NA BRZAKA

Nije vam dosta mobilnih igara? Imamo mi još njih za vas!

CLUSTERDUCK
Cilj igre je uzgoj kolonije pataka s jedinstvenim primercima ove amfibijske živine. Legu se iz jajeta, a ponekad imaju interesantne mutacije – koje ćete čuvati, dok ćete obične patke bacati u ponor. Užas...
Žanr: Idle RPG, ocena: 7

TINY VALE
Došli ste u selo, otkupili prodavnicu od starca i rešili da započnete sopstveni lukrativni biznis u pasivnim krajevima, onim gde niko nema love, a opasnosti vrebaju iza svakog ćoška.
Žanr: Trgovački RPG, ocena: 5

DYNAMICO
Iako liči na bullet-hell pucačinu, u pitanju je „izbegavačina", u kojoj svog automatski pucajućeg svemirskog lovca usmeravate levo i desno radi izbegavanja prepreka.
Žanr: Akciona igra, ocena: 6

XENONMOON
Na dalekoj planeti tražite svog netragom nestalog brata, lebdeći u hoverkraftu i ispunjavajući questove za dosadne koloniste kojima stalno nešto fali.
Žanr: Akciona igra, ocena: 5

Wasteland Punk
Fallout za siromašne

U postnuklearnoj pustinji, prepunoj tetoviranih manijaka golih do pojasa, pokušavate da preživite kao lider grupe plaćenika. Imate i bazu operacija, koju možete budžiti resursima što ih otimate od manijaka i kola kojima se vozite po okolini, tražeći nevolju. Potezna borba u igri svodi se na izbor različitih napada u odbrambenim akcijama, u zavisnosti od klasa plaćenika koje ste poveli na zadatak. Grafika je solidna, ali nerviraju brojne gramatičke greške.

ŽANR: Potezni RPG
IZDAVAČ: Try Hard Games
PLATFORME: Android, iOS
7

Professor Lupo: Ocean
Solidan SF

Budite se iz hibernacije u havarisanoj stanici na dnu okeana, bez ideje o tome ko ste i kako ste se uopšte našli tu. Kompjuter vam se obraća s interkoma i počinje vam izdavati naredenja, koja ćete morati da ispunjavate ako mislite da bilo šta uradite.

Igra je urađena u formi akcione puzzle igre u kojoj manipulišete različitim sistemima u stanici, trudeći se da ne završite sprženi u probođeni od okeanske faune i flore što je prodrla u vaše nekoć sterilno okruženje.

ŽANR: Logička igra
IZDAVAČ: Beautifun Games
PLATFORME: Android, iOS
7

PRONAĐEN GAME BOY DODATAK POSLE 28 GODINA!

Svetlost dana iznenada je ugledao vrlo redak prototip dodatka za konzolu Game Boy pod imenom WorkBoy, koji se nikad nije pojavio u zvaničnoj prodaji. Naime, Nintendova konzola imala je ceo niz dodataka zahvaljujući kojima taj uređaj nije bio samo platforma za igranje video-igara. Na slici je jedan od njih – tastatura WorkBoy, koja se spajala s konzolom Game Boy pomoću Link kabla i donosila 12 različitih aplikacija, a koja je trebalo da se pojavi 1992. godine po ceni od 79 do 89 američkih dolara. Zanimljivo je da postoje samo dva prototipa i da se drugi nalazi u Nintendovim sefovima.

NINTENDO SE IZVUKAO IZ SARAĐNJE S KANJEOM VESTOM

Reggie Fils-Aime, bivši predsednik američkog ogranka Nintenda, otkrio je da je Kanje Vest jedne godine došao do Nintendovog štanda na E3 sajmu, družio se s tvorcem serijala Super Mario i Zelda, a potom zatražio sastanak s njim jer je želeo da saraduje s Nintendom. Do sastanka je i došlo, ali nakon što su čuli sve Vestove ideje za projekte video-igara koje bi mogli praviti, Nintendo se elegantno izvukao iz saradnje pod izgovorom da kompanija radi na previše projekata te da nemaju vremena i za taj Kanjeov. Blamaža izbegnuta.

PRESTAJE PROIZVODNJA KONZOLE PLAYSTATION 4 PRO?

Iako još nije stigla nijedna potvrda iz kompanije Sony, uveliko se priča o tome da se planira proizvodnja konzole PlayStation 4 Pro, te da bi se verovatno još neko vreme nastavilo samo s proizvodnjom modela PS4 Slim. Cena konzola PlayStation 4 nije opala s dolaskom PlayStationa 5, što znači da je redovna cena modela PS4 Pro i dalje 399 evra, koliko košta i PS5 Digital. Budući da Sony želi da prebaci što više igrača na petu generaciju PS-a, ima smisla nagađanje da će od konzola PS4 ostati samo model Slim s cenom od 299 evra.

SLUŠALICE ZA SVAKODNEVNE GEJMERE

Trust GXT 488 Forze G – izolujte se u svet bez spoljašnje buke

Iako u fiokama redakcijskog stola uvek imamo bar jedan ili dva para dobrih slušalica, moramo priznati da nam posedovanje slušalica nikad nije bilo potrebnije nego protekle godine. Od prvih dana karantina pa do danas – one su nam bile od velikog značaja. Jer, ako već ne možemo fizički da se odvojimo od ukućana ili kolega, barem možemo staviti slušalice koje će izolovati spoljni zvuk i odvesti nas u svet igara, muzike, Netflixa, YT klipova... Na tržištu, naravno, postoji veliki izbor ekskluzivnih modela, ali u slučaju jeftinijih modela – uvek je teško naći dobar odnos kvaliteta zvuka, dobrog materijala i komfora. Međutim, čini nam se da smo s modelom Trust GXT 488 Forze G pronašli upravo to. Ali da krenemo redom...

Kutija dolazi sa slušalicama, uputstvom i GXT nalepnicom. Same slušalice izgledaju prilično agresivno, a naš model bio je u kamuflažno sivim nijansama (postoje još crne i kamuflažno plave) – i moramo priznati da su nam se odmah dopale. Iako se veliki PlayStation logo nalazi na kutiji i na svakoj strani slušalica, moramo odmah napomenuti da je GXT 488 Forze kompatabilan i s desktop računarima, Xbox konzolama, laptopima, smartfonima... Plastika je vrlo čvrsta i, čini se, kvalitetna, dok je pleteni kabl sa 3,5-milimetarskim đekom dug 1,2 metra, što se pokazalo kao savršena dužina kad smo ih koristili priključene na gejmpede, ali nam se čini da bi za korišćenje na PC računaru mogao biti bar malo duži. Na samom kablu nalazi se plastični daljinski, preko kog se podešava zvuk, tj. gasi se i pali se mikrofon. Pomenuti mikrofon nalazi se na levoj slušalici. Lako se sklanja, a u praksi se pokazalo da pruža zaista odličan zvuk, bez pozadinske buke ili šuštanja! Mekani delovi koji idu na uši vrlo su udobni i „gase" sve spoljašnje zvukove, a pri višesatnom igranju nam nisu smetali, niti smo se znojili pod njima.

Poklanjačina!

Gamer i kompanija Games poklanjaju jednom srećnom čitaocu slušalice Trust GXT 488 Forze G. Da biste ih osvojili, na gamer@color.rs pošaljite svoje podatke i razlog zašto bi baš vi trebalo da se ogrebete za ovaj sjajni poklon!

WIN! WIN!

Budući da su u pitanju slušalice s oznakom PlayStation, moramo vas upozoriti na to da nemaju surround opciju, jer je u pitanju stereo-zvuk. Probali smo da ih koristimo pri igranju igara Overwatch na konzoli, odnosno CoD igara na mobilnom telefonu, jer su ovde koraci protivnika i njihova lokacija od presudne važnosti – i zaista nismo imali nikakvih problema, jer smo uvek znali nepriajteljevu poziciju. Slušalice smo koristili i pri Discord četovima i gledanju filmova – i u potpunosti su ispunile svoj zadatak, dok smo pri slušanju muzike ipak primetili neke promene u zvuku.

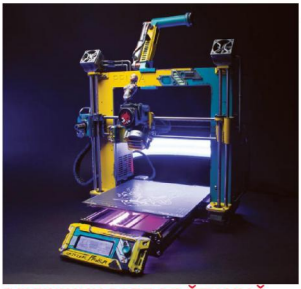
Ukoliko planirate da koristite slušalice za ono za šta su i predviđene, tj. za gejmanje, ne tražite dalje od adrese dole...

Cena: 4.990 (www.games.rs)

„SVE U JEDNOM" HLAĐNJAK ZA VODENO HLAĐENJE

XPG proizvodom hladnjaka – LEVANTE 360 najavio je drugu iteraciju svojih „sve u jednom" hladnjaka za vodeno hlađenje. Naime, u pitanju je hladnjak za vodeno hlađenje s tri ventilatora, koji se oslanja na vodeće rešenje kompanije Asetek – sedmu generaciju Asetekove tehnologije pumpi sa PWN kontrolnom karakteristikom. Tu su i veliki hladnjak od 360 mm, i termalno optimizovana bakarna pločica s mikrokanalima debljine svega 0,15 mm, kako bi se dobila veća površina za učinkovitiju izmenu toplote. XPG opremio je XPG LEVANTE 360 trima živahnim ventilatorima Dual Ring prečnika 120 mm s dizajnom motora Fluid Dynamic Bearing (FDB) i 4-pinskom modulacijom širine impulsa.

Krasi ga i zadivljujući dizajn, koji će prednjem poklopcu vašeg novog gejmerskog kućišta dati naročitost. Radi postizanja posebnog efekta, u svaki od ventilatora ugrađeno je 20 RGB LED sijaličica. Čak je i poklopac pumpe za tečnost osvetljen RGB osvetljenjem.



CYBERPUNK 2077 3D ŠTMAPAČ

Prusa, jedna od kompanija koje proizvode vrlo pristupačne 3D štampače, napravila je sopstveni 3D štampač i3 MK3S 3D u tematici Cyberpunk 2077. Svaki deo koji vidite na ovom štampaču možete i sami odštampati i vrlo jednostavno dodati. Sve što treba da uradite jeste da skinete uputstvo, ištampate sve i na kraju to obojite, ukoliko nemate fluorescentno žutu plastiku... S obzirom na to koliko se opreme Cyberpunk 2077 pojavljuje svakog dana i pored svih kontroverzi koje prate igru, čini se da je nabavka 3D štampača i pravljenje sopstvenih CP2077 predmeta jedina opcija...

KFC KONZOLA? BILI SMO UBEĐENI DA JE U PITANJU ŠALA!

Ne možemo reći da smo sad prvi put čuli za plan kompanije KFC da napravi svoju konzolu, koja će biti u stanju da podgreva piletinu, ali smo tek sad shvatili da nije u pitanju marketinški trik i šala, nego da je konzola zaista kreirana!

Svi pravi gejmeri dobro znaju koliko dobro zajedno idu grickanje i klopanje uz celonoćno gejmanje, a ljudi iz KFC-a takođe su prepoznali ovu potrebu i u saradnji s kompanijom Cooler Master napravili – KFConsole! Konzola će biti VR ready, podržavaće 4K televizore, a u sebi će imati dva Seagate BarraCuda 1TB SSD-a. Naravno, verovatno su vam manje zanimljive njene tehničke specifikacije, a više „komora za zagrevanje hrane". Kako su saopštili iz KFC-ja, KFConsole imaće odlično unutrašnje hlađenje, pa joj neće smetati ni deo za zagrevanje piletine, „uvek spremne za klopanje u dugim periodima intenzivnog gejmanja". I dalje se čeka cena, kao i datum izlaska konzole.

Velikodušni ljudi iz KFC-ja čak su pozvali i svoju „konkurenciju" iz kompanija Sony i Microsoft, navodeći da će im rado pomoći ako im zatreba savet za pravljenje komore za zagrevanje piletine u konzolama, jer je, kako kažu, „poslednja stvar koju iko od nas želi – gladan gejmer". Velika istina...

Foto: Tinseltown/Shutterstock

GEJMING **UKRŠTENICA**

Gamer ukrštenica! Uzmite olovku u ruke i rešite ukrštenicu. Popunite polja i otkrijte konačno rešenje!

	REKA U ETIOPIJI	ŽEMLJA U KOJOJ SE NALAZI STUDIO CD PROJECT RED?	MUZA LJUBAVNE POEZIJE (MIT.)	RADIJUM	VELIKA RIBARSKA MREŽA	KATRAN	POSUTI SOLJU	RIZMA
HIRURG			7				5	
IME IGRE - MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES...								STAMBENI OBJEKAT
NAŠA SLIKARKA IVANJICKI				OKIDAČ OBARAČ UČESTALI GLAGOL (LAT.)				
ODAVATI SLAB ŠUM, ŠUSTATI	AMERIČKI GLUMAC MEK KVIN				6	LOVAČKA GRUPA (SKR.) RUMUNSKI FUDBALER KRISTIJAN		1
STANOVNIK ŠKOTSKE					GAZDA (GRČ.) FUDBALSKI KLUB IZ KIJEVA			8
UZVIK NEGODOVANJA			PEVAČICA ARADINOVIĆ KOMIČNI LIK FRANCUSKE PANTOMIME					
ŠKOLA		VARLJIVA SLIKA DRŽAVA NA BLISKOM ISTOKU						
IME GLUMCA IZ IGRE CYBERPUNK 2077 -RIVS...			3				AKORD	
AMERIČKA DŽEZ PEVAČICA FRENKLIN			2					
VELIKA REKA U KINI					4			
MESTO KOD KNJAŽEVCA								

1	2	3	4

5	6	7	8

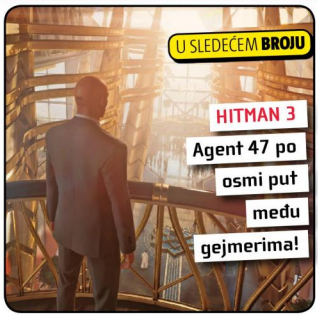
Rešenje iz prošlog broja:
RAT KONZOLA

GAMER**FUN**SHOT

Zanimljive šotove iz igara pošaljite na ***gamer@color.rs***

"Je l' ima neko 'vaki kavasaki?! Gde su mu gaće???", ***(Ivan, Cyberpunk 2077)***

PAŽNJA! NAREDNI BROJ POTRAŽITE NA TRAFIKAMA OD **10. MARTA 2021.**



GAMER

PIŠITE NAM PO OBRASCU:
ime.prezime@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL

OSNIVAČ, IZDAVAČ I DISTRIBUTER:
COLOR MEDIA INTERNATIONAL D.O.O.
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Tel. +381(21/489-71-00,
Fax: +(381)21/489-71-26

VELIBOR ĐUROVIĆ
direktor

MILAN ŠOBOT
direktor marketinga

OGRANAK "COLOR PRESS MAGAZINI"
Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad

ALEKSANDAR RADOŠEVIĆ
direktor

ADVERTAJZING
DRAGANA ĐURIĆ
advertajzing menadžer izdanja
Tel. +(381)21/489-71-00 (lok. 238)

PROIZVODNJA SADRŽAJA I REDAKCIJA:
COLOR MAGAZINI PRODUKCIJA

VLADIMIR GOŠIĆ
glavni i odgovorni urednik

STOJAN KARAMATIJEVIĆ, VLADIMIR I NIKOLA DOLAPČEV, MILICA CRKVENJAKOV, BOJAN JOVANOVIĆ
saradnici

DEJAN ĐURIĆ
vizuelna izrada stranica

PRETPLATA
PRETPLATA DOO
Bul. dr Zorana Đinđića 57, lok. 19,
11070 Novi Beograd
+(381)11/313-99-67
office@pretplata.rs
www.pretplata.rs

COLOR PRINT

ŠTAMPA
COLOR PRINT D.O.O.
Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: +(381) 21/6417-333;
+(381) 21/6417-335
colorprint@color.rs
www.colorprint.rs

UVOZNIK I DISTRIBUTER:

МАКЕДОНИЈА
Адриа Медиа Балкан д.о.о. Скопје

CRNA GORA
S PRESS + d.o.o.
Podgorica, Tuzi bb

BOSNA I HERCEGOVINA
Svijet Print d.o.o.
Vrazova 1, Sarajevo
Tel. +(387)33/768-986

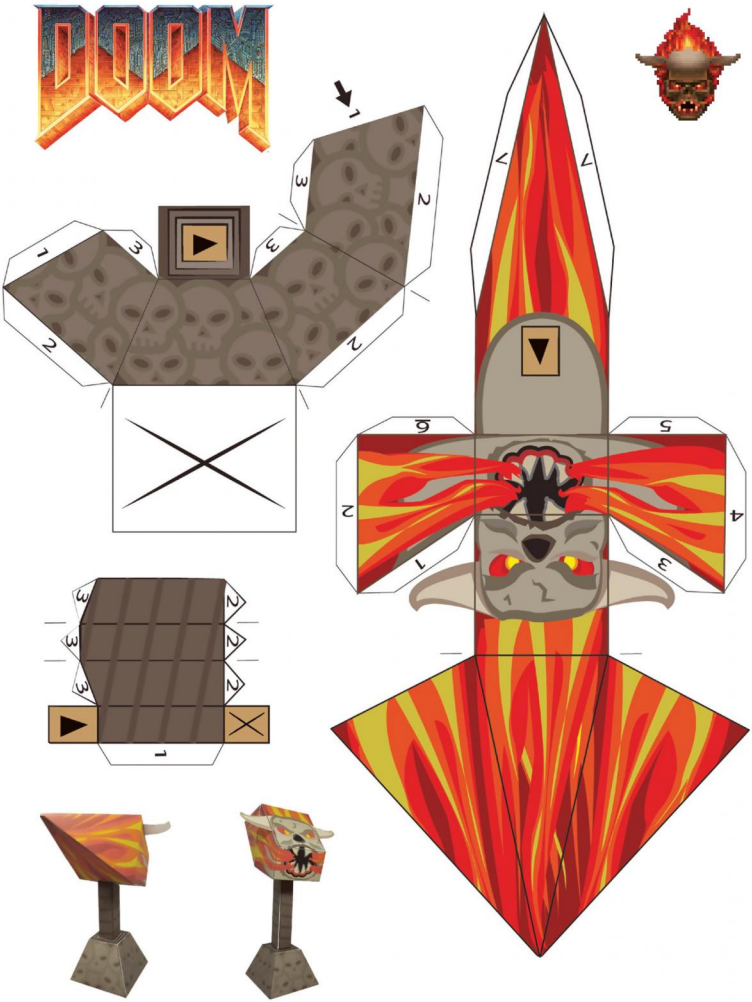
CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
79
GAMER / glavni i odgovorni urednik
Vladimir Gošić. – 2017, br. 147- . –
Novi Sad : Color Media International, 2017- . – Ilustr.; 28 cm
Mesečno. – Je nastavak: Game fan (Novi Sad) = ISSN 2466-4197
ISSN 2569-4457 = Gamer (Novi Sad)
COBISS.SR-ID 315534087

DOSTUPNO U DIGITALNOM FORMATU
www.novinarnica.net

Color Media International i redakcija Gamera ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reproduktovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Gamera bez pismenog odobrenja izdavača. Redakcija Gamera nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

NAPRAVITE SVOG “LOST SOULS” DEMONA IZ IGRE DOOM!



JEDAN SAJT DA SVIMA GOSPODARI

Quest je gotov! Pronašli ste najbolju internet destinaciju za sve svoje gejming potrebe

Dnevna doza najnovijih vesti iz industrije video-igara. Čekamo te!

POSETI NAS NA GAMEFUN.RS